WYGRAJ KOMPUTER MULTIMEDIALNY W KONKURSIE RESETU!

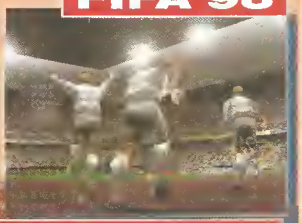
ISSN 1428-2860 INDEKS 338443 TYLKO 3.50 ZŁ

Reset

MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

LISTOPAD 1998

FIFA 98



Nasi stracili swoją szansę, teraz możesz to wyprostować na PC!

ILUSTRACJA MIROSŁAW URBANIAK©

MYTH

gra miesiąca

ODLOTY:
Shadowrun (PL), KULKI

Poradniki:
DARK EARTH,
688 HUNTER KILLER,
CONQUEST EARTH,
BROKEN SWORD 2

ISSN 1428-2860
9 771428 286970 11

OPTIMUS nexus

PRZEDSTAWIA:

HISTORIA II WOJNY ŚWIATOWEJ Blitzkrieg

Przez dwa lata niemieckie wojska parły do przodu, łamiąc wszelki opór przeciwników. Do końca 1941 roku zajęły niemalże całą Europę, od brzegów kanału La Manche do Moskwy. Co było tajemnicą sukcesów niemieckiej machiny wojennej? Seria „Historia II Wojny Światowej", autorstwa **Bogusława Wołoszańskiego**, odsłania historię tamtego czasu, który przesądził o losach świata.

- unikatowe zdjęcia i filmy z nieznanych archiwów i prywatnych zbiorów,
- wydarzenia polityczne i działania wywiadów,
- sylwetki dowódców,
- rysunki, animacje czołgów, samolotów, okrętów, uzbrojenia piechoty.

OPTIMUS nexus

80-305 Gdańsk 5
skrytka pocztowa 44

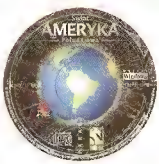
e-mail:
ptnexus@onet.p
internet:
www.nexus.optimus.com.pl

Wszystkie produkty dostępne w sieci sklepów

OPTIMUS

ENCYKLOPEDIE i PROGRAMY MULTIMEDIALNE

Perełki Europy Środkowej
multimedialny przewodnik po najciekawszych zakątkach Polski, Węgier, Czech i Słowacji



Encyklopedia Świata
Ameryka Południowa
to ponad 45 minut filmów-opowieści Tony Halika, biblioteka 914 zdjęć bogaty atlas map oraz 13 interaktywnych prezentacji

Encyklopedia Świata
Ameryka Północna
kontynuacja serii z fachowym komentarzem przygotowanym przez ekspertów Uniwersytetu Jagiellońskiego

Encyklopedia Zwierząt
Ssaki
zawiera około 700 unikalnych zdjęć i ilustracji, 85 minut filmów video oraz fachowy komentarz

NIE DAJ SIĘ OSZUKAĆ!
PEŁNA WERSJA GRY
NA 2 CD
Z POLSKĄ INSTRUKCJĄ

NIE BOISZ SIĘ CIEMNOŚCI?

WKRÓTCE ZACZNIESZ!

INCUBATION

BATTLE ISLE FAZA CZWARTA

TO, NA CO OD DAWNA CZEKAŁEŚ!
TAKTYCZNO-STRATEGICZNA GRA TUROWA Z REALISTYCZNĄ GRAFIKĄ 3D.

Grywalne dzieło dostępne jest na stronie internetowej
www.cdprojekt.com.pl

CD PROJEKT

Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51,
Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17, **Warszawa** ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65
Nowe centrum sprzedaży wysyłkowej CD Projekt tel. (0-22) 672 80 18

© 1997 Blue Byte Software, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. CD Projekt i logo CD Projekt zastrzeżone

Reset
Magazyn gier komputerowych
Numer 11 (?) Listopad 1997 Nakład 70,000 egz.
PL ISSN 1428-2860
Redaktor Naczelny: Jacek Marczewski
Zastępca Naczelnego: Piotr Mańkowski Korekta: Renata Czarniecka
CD Manager: Kamil Mętrak Dyr. Artystyczny: Piotr Leczkowski Grafika i skład: Piotr Hrycyk
Okładka: Mirek Urbaniak
Stali współpracownicy: Paweł Chmielowiec, Michał Cichy, Marcin Gutkiewicz, Emil Idzikowski, Adam Jagiełło, Tomasz Jarubowski, Marek Konderski, Tomasz Kowalski, Michał Mazurkiewicz, Łukasz Mieszkowski, Grzegorz Miller, Maciej Osinski, Piotr Pawlak, Tomasz Przyjemski, Adam Sobieraj, Maksymilian Wrzesiński.
Adres redakcji: RESET ul. Chłodna 39/37 00-867 Warszawa (022) 654-78-23, 654-70-04 fax (022) 654-57-95
Prenumerata i kolportaż: Weronika Tratkiewicz tel. (022) 654-78-23 w. 171
Promocja: Małgorzata Kozakiewicz tel. (022) 654-78-23 w. 161
Reklama: Jerzy Reiss tel. (022) 654-29-09
Druk: Zakłady Graficzne Sp. z o.o. ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo dokonywania skrótów tekstu, doboru tytułów i dokonywania zmian w nadesłanych materiałach.
Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za treść opublikowanych ogłoszeń i zastrzega sobie prawo do odmowy ich przyjęcia, jeśli treść lub forma są sprzeczne z linią programową bądź są niezgodne z interesem Wydawcy.
Wydawca: ZPR Express Sp. z o.o. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa
Internet: redakcja@Reset.com.pl www.Reset.com.pl
Reset BBS (022) 659-51-16

GRA MIESIĄCA

SŁOWO

rozruch

RESET w eterze! Począwszy od 24 października, co dwa tygodnie w piątki, autorzy Resetu biorą udział w programie radia ESKA. Impreza zaczyna się o 21:00 i trwa godzinę, półtorej i jest robiona absolutnie na żywca! W tym czasie możesz zadzwonić i porozmawiać z nami na antenie i wygrać nagrody w różnych konkursach. Każde wydanie poświęcone jest innemu blokowi tematycznemu: wampiry, voodoo, a może ty masz jakiś dobry pomysł?

Skoro mowa o imprezowaniu — szykujemy małe co nieco na grudzień. Czuj się zaproszony na RESET-manię, kiermasz gier komputerowych organizowany przez MTH (Międzynarodowe Targi Chełmskie), który odbędzie się w dniach 4-6 grudnia w Lublinie. Lubelskie niedaleko, ceny biletów symboliczne, a w Mikołajki możesz liczyć na specjalne konkursy i obniżki cen gier. Pierwszy raz obejmujemy patronat prasowy nad tak dużą imprezą. Możesz być pewien, że dołożymy wszelkich starań żeby RESET-mania była ciekawa. Ze swojej strony możesz sprawdzić o której są pociągi do Lublina i przyjechać — razem zobaczymy co się z tego wykluje.

A w numerze znowu piszemy o grach, jakoś nie możemy odczepić się od tego tematu.

JACEK MARCZEWSKI
REDAKTOR NACZELNY

PIOTR MAŃKOWSKI
ZASTĘPCA NACZELNEGO

CO W NUMERZE?

Menu CD 6–7
Widoki na przyszłość 8–17
Segaworld 15
Wywiad: Bruno Bonnell 16-17
Witryna Kpiarzy II-rozstrzygnięcie 18–19

RECENZJE

Myth-The Fallen Lords 22–24
FIFA 98 26–27
Gettysbutg 28–29
Goosebumps-Attack of the mutant 30
Beasts & Bumpkins 32–33
Voodoo Kid 34
Jack Orlando 35
Hexen II 36–37
Feeble Files 38–39
Shadow Warrior 40
International Rally Championship 41
Earth 2140 42
Agent Armstrong 43
Postal 44
Ignition 45
Dementia 46–47
Galapagos 48
Legacy of Kain 53
Shadows of the Empire 54–55

Quake World 56–57
Listy 58–59
Cheaty zamiast resetu 60–61
Poradnik: Dark Earth 62–63
Poradnik: 688 Hunter Killer .64-65
Poradnik: Broken Sword 2 66-67
Poradnik: Conquest Earth ..68–69
Multimedia 70–71

Prenumerata 73–74

Hardware: Righteous 3D 75
Hardware: Okularki 3D 76
Hardware: Myszki 77
Internet 78

22-24

TYTUŁ PRZEŁOMOWY, PIERWSZA STRATEGIA Z TERENEM WYMODELOWANYM W PEŁNI TRÓJWYMIAROWO. MOŻESZ KIEROWAĆ GARSTKĄ LUB SETKAMI JEDNOSTEK, A PRZEBIEG AKCJI NA POLU WALKI OGLĄDASZ POPRZEZ SWOBODNE PRZEMIESZCZANIE KAMERY.

O MEIER WYPRACOWAŁ BIE MARKĘ W DZIEDZINIE R STRATEGICZNYCH, IREJ NIE TRZEBA LAMOWAĆ. JEGO NOWE DZIEŁO UDANA PRZYMIARKA DODANIA LIÓW NAJWIĘKSZEJ Y WOJNY SECESYJNEJ. EJ GŁÓWKOWANIA NAD OBSŁUGĄ, EJ MYŚLI TAKTYCZNEJ.

Gettysburg

28-29

e Feeble Files

DZIWNA HISTORIA PEWNEGO GRENELONA, KTÓREGO PRACA POLEGA NA ZOSTAWIANIU NA ZIEMI ŚLADÓW ISTNIENIA UFO. NIE POWTÓRZYMY CO O TYM MYŚLI SZARAK. W KAŻDYM RAZIE TO TRADYCYJNA PRZYGODÓWKA W NAJLEPSZYM TEGO SŁOWA ZNACZENIU.

30-33

PRZYGODÓWKA, KTÓRA ZACHWYCA ORYGINALNĄ GRAFIKĄ I NIEBANALNYMI ZAGADKAMI. NO I NIECZĘSTO PRZECIEŻ BOHATERKAMI GIER PRZYGODOWYCH SĄ DZIARSKIE BABUNIE.

Dementia

Polecamy też:

ODLOTY

Johny Reset 80–81
Disco Max 82–83
Blitzkrieg:Bogusław Wołoszański 86-87
Skate or die 88–89
Komiks 90–91
Shadowrun 92–93
Fizyka podróży międzygwiezdnych 94–95
Film: Piąty Element 96
Rok 2000 początek czy koniec .98–99

MENU CD

Jak ten czas leci. Toż to już Gwiazdka za chwilę, a więc nowe dema pojawiają się jak grzyby w barszcz, znaczy się po deszczu. I, co ważniejsze, są to arcyciekawe materiały promujące długo oczekiwane hity. No bo jak inaczej nazwać demo JEDI KNIGHT, G-POLICE, czy 7TH LEGION?

Na RESET CD znajdziesz też demko FORSAKEN, niestety jeszcze nieinteraktywne, ale z pewnością warte obejrzenia. Dla amatorów dziesiątej muzy jest MEN IN BLACK: THE GAME, piloci bez licencji mogą przetestować iF-16, kierowcy bez prawka jazdy powymiatać w NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION (wersja dla 3Dfx), zaś domorośli dowódcy wysokiego szczebla z pewnością powinni rozegrać swoje bitwy w CLOSE COMBAT II, AGE OF EMPIRES, KKND XTREME, CIVIL WAR GENERALS 2.

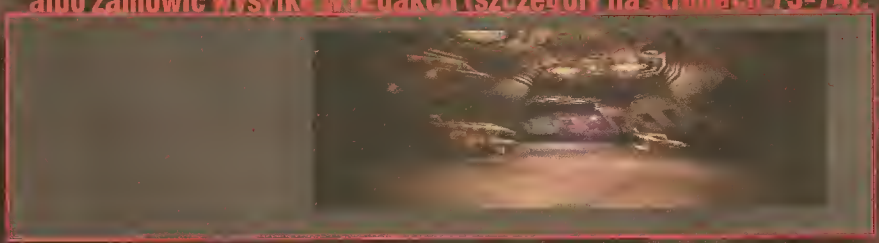
Również maniacy strzelania będą mieli zapewnione obolałe kciuki od naciskania spustów. W sumie na płytce jest 21 dem z czego 20 jest w wersji do pogrania. Niestety, kilka z nich wymaga do pracy karty opartej na chipie 3Dfx... cóż... znak czasów i wciąż rozwijającej się techniki.

Powoli wchodzą na ekrany filmy z naszego październikowego megaprzeglądu, tak więc w tym miesiącu robimy jeszcze dalszy skok w przyszłość - oto filmy, które nawet na Zachodzie będą miały premiery za jakiś czas.

dema

7th LEGION
AGE OF EMPIRES
ALLEN CABAL
BLOOD BATH AT RED
CIVIL WAR GENERALS 2
CLOSE COMBAT: A BRIDG
DARK ANGEL
FORSAKEN
GALAPAGOS
iF-16
MEN IN BLACK: THE GAME
NEED FOR SPEED SE
PAX IMPERIA
TUROK: DINOSAUR HAUNTING

©RESET CD możesz kupić w dobrych kioskach w całym kraju albo zamówić wysyłkę w redakcji (szczegóły na stronach 73-74).



MENU CD

PROGRAMIKI

Kolejny zestaw patchy i upgrade'ów, pozwalający usuwać błędy programistów i dodawać elementy, których zabrakło w podstawowych wersjach.

archi1120.exe - Archimedean Dynasty: patch do wersji 1.120

archi3dx.exe - Patch do Archimedean Dynasty dodający obsługę kart opartych na chipie 3dfx. Musisz mieć grę w wersji 1.120

fs98.exe - Łatka do amerykańskiej wersji Flight Simulation'98. Poprawia pracę z dużymi partycjami dyskowymi.

IF22_p1a.exe i IF22_p1b.exe - Łatka 3.2 (podzielona na dwa pliki). Poprawia kilka błędów - przede wszystkim związanych z wyświetlaniem chmur i zarządzaniem kampanią w Zatoce Perskiej.

total.exe - Path do wersji beta Total Annihilation. Poprawia wiele rozmaitych błędów, głównie związanych z inteligencją przeciwników i grą w trybie multiplayer.

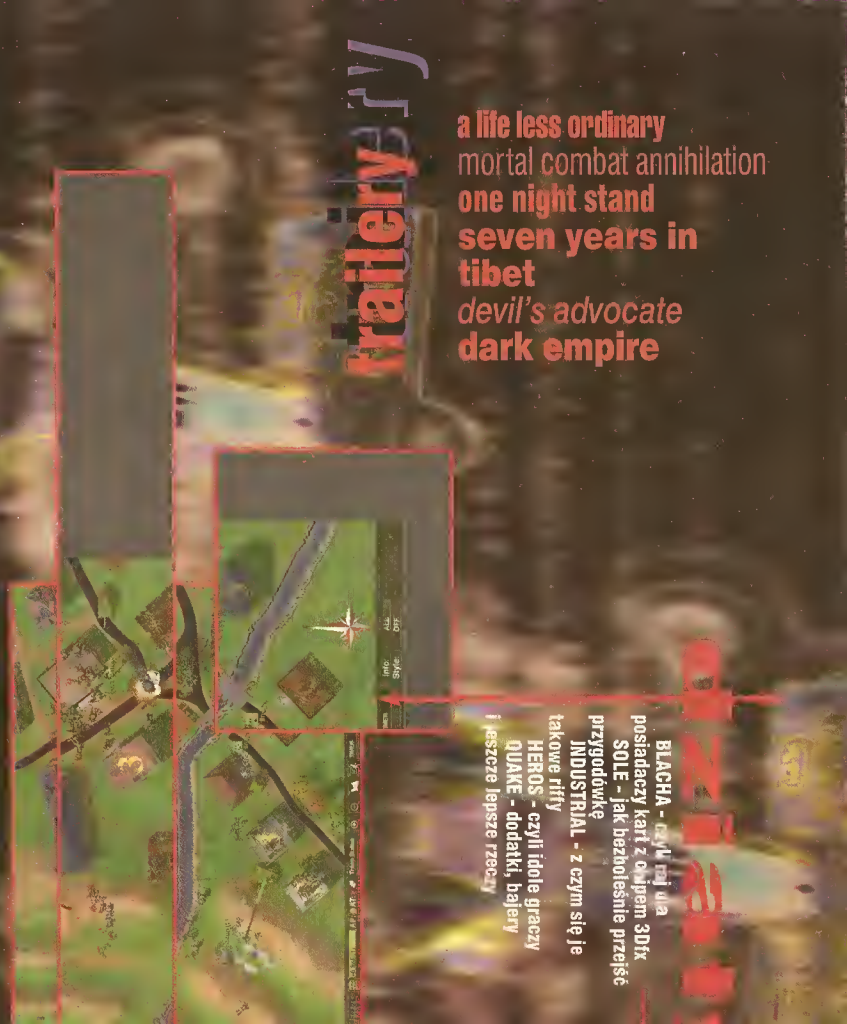
ts131upd - Liczne poprawki do TigerShark. Dodano obsługę 3Dfx Glide 2.4, karty dźwiękowej Dimond Monster i Direct-x w wersji 5.0.

w3usv1D1.exe - Dodatek do Warlords III ulepszający tryb multiplayer.

fc_111up.zip - Path do Flying Corps poprawiający wiele drobnych niedomagań.

ign_win.zip - Dzięki instalacji tej łatki gra Ignition ma mniejsze skłonności do kaszanienia się.

mage11.zip - Upgrade gry MageSlayer do wersji 1.1.



hits

JUŻ LISTOPAD, A MY DALEJ PREZENTUJEMY PLONY NASZEGO WYPADU DO LONDYNU NA TARGI ECTS. BO I JEST CO POKAZYWAĆ. PREMIERY WIELU GIER PRZEPLATAŁY SIĘ Z UJAWNIANIEM CORAZ TO NOWSZYCH INFORMACJI O ZAPOWIADANYCH JUŻ WCZEŚNIEJ PREMIERACH.

CHOĆ JAKIEJŚ SZCZEGÓLNEJ REWOLUCJI NA RYNKU GIER NIE ZANOTOWANO, TO ODNIEŚLIŚMY WRAŻENIE, ŻE NIEMAL ZUPEŁNIE ZNIKŁY PRODUKCJE NISKOBUDŻETOWE. O ILE JESZCZE ROK TEMU CO PONIEKTÓRZY WYDAWCY OBOK WIELKICH HITÓW STARALI SIĘ UPCHNĄĆ KIEPSKIE TYTUŁY, TERAZ ZUPEŁNIE Z TEGO PROCEDERU ZREZYGNOWANO. WSZYSTKO, CO OBJAWIONO W LONDYNIE, POCHODZIŁO Z PIERWSZEJ LIGI GIER.

3DR MILLENIUM

CRYO

CRYO stało się ostatnio nad wyraz dynamicznym wydawcą. W przygotowaniu ma obecnie 8 produkcji: HARD BOILED, DREAMS, PAX CORPUS, EGYPT, UBIK, RIVERWORLD, INTERVENTION i 3RD MILLENIUM. Na obszernym stoisku (jeszcze rok temu zajmowali mały pokoik!) najbardziej eksponowane była ta ostatnia gra.

Akcja owej strategii dzieje się w latach 2000-500. Ludzkość przeżywa kolejne katastrofy, ekstremistyczne grupy religijne uzyskują coraz większe wpływy, nowoczesna cywilizacja sąsiaduje z prymitywnymi szczepami. Z potrzasku ludzkość może wyciągnąć tylko zdolny przywódca. To jest pierwsza niepoprawna politycznie gra komputerowa — śmieją się autorzy.

ubisoft

F1

Od czasu POD, UBISOFT jest za pan brat z wyścigami samochodowymi. W F1 wykorzystane zostaną dane z zeszłego sezonu Formuły. Do wyboru pozostanie 22 zawodników i 16 torów. Gra powstała we współpracy z teamem Reneault. Ale uwaga: mocno zalecane p166 i karta 3Dfx.

microprose

FALCON 4.0

FALCON 4.0. jest daleki od ukończenia. MICROPROSE nie zdecydowało się jeszcze na zaprezentowanie jakiejkolwiek wersji tego programu. Póki co, karmi publikę screenami. Jak już pisaliśmy, grafika w grze odtwarzana jest na podstawie zdjęć satelitarnych, dzięki czemu każde wzgórze i każda rzeczka znajdą się na swoich miejscach. Okazuje się, że nawet FLIGHT UNLIMITED 2 nie będzie miał równie realistycznego terenu. Obok F22 z OCEAN i LONGBOW 2, nowy FALCON jest najbardziej oczekiwanym symulatorem.

wieści gminne

W LISTOPADZIE IPS WYDAJE ZIELONĄ SERIĘ — DOBRE, STARSZE TYTUŁY PO SUPERNISKIEJ CENIE 19.90 ZŁ. LISTA PIERWSZYCH TYTUŁÓW W ZIELONEJ SERII ZAWIERA GENE WARS, STRIKE COMMANDER, PRIVATEER, MAGIC CARPET, POPULOUS II, WINGS OF GLORY, LITTLE BIG ADVENTURE, CRUSADER NO REMORSE.

W LISTOPADZIE UKAŻE SIĘ ADDIDAS POWER SOCCER, REDNECK RAMPAGE ORAZ NOWE BAJKI Z SERII „CZARODZIEJSKIE OPOWIEŚCI". CD PROJEKT ZAMIERZA RÓWNIEŻ WYDAĆ SETTLERS II ZŁOTA EDYCJĘ, ZAWIERAJĄCĄ DWA KOMPAKTY ORAZ 130 DODATKOWYCH SCENARIUSZY DO GRY.

WROCŁAWSKA FIRMA LERYX-LONGSOFT OBCHODZI W LISTOPADZIE TRZECIE URODZINY. Z TEJ OKAZJI NA RYNKU OBOK STRATEGII „CLASH" UKAŻĄ SIĘ TRZY TYTUŁY: ZAGADKI LWA LEONA, LEGENDY POLSKIE: ZŁOTA KACZKA ARTURA OPPMANA ORAZ ORLĘ GNIAZDO TWORZONE W KOPRODUKCJI Z FIRMĄ OPTIMUS-NEXUS Z GDAŃSKA.

GT INTERACTIVE, KTÓREJ WYŁĄCZNYM DYSTRYBUTOREM W POLSCE JEST LEM, WYKUPIŁA FIRMĘ MICROPROSE. KTO BĘDZIE WYDAWAŁ PRODUKTY MICROPROSE W KRAJU OKAŻE SIĘ ZA KILKA TYGODNI. LEM TYMCZASEM ROZPOCZYNA SPRZEDAŻ PROGRAMÓW DO NAUKI JĘZYKÓW SYRACUSE LANGUAGE SYSTEM, W SERII JEST PIĘĆ JĘZYKÓW.

FIRMA MIRAGE PODPISAŁA UMOWĘ LICENCYJNĄ Z RED ORB, ODDZIAŁEM GIER BRODERBUND. NAJPOWAŻNIEJSZYM PROJEKTEM MIRAGE JEST CHAMPIONSHIP MANAGER 97-98, W KTÓRYM ZAWARTE TEŻ BĘDĄ DANE POLSKIEJ LIGI, ZACZERPNIĘTE Z OFICJALNYCH RAPORTÓW PZPN.

FIRMA OPTIMUS WPROWADZA NA RYNEK NOWĄ SERIĘ KOMPUTERÓW PRESTIŻ READY FOR DVD. WYPOSAŻONE W PROCESORY PENTIUM II I CZYTNIKI DVD, BĘDĄ W STANIE ODTWARZAĆ PEŁNOEKRANOWO SKOMPRESOWANE FILMIKI BEZ KONIECZNOŚCI INSTALOWANIA KARTY MPG'OWEJ. STANOAROEM DLA TYCH KOMPUTERÓW W PRZYSZŁYM ROKU MAJĄ BYĆ KARTY OŹWIĘKOWE Z EFEKTAMI PRZESTRZENNYMI, WYKORZYSTUJĄCE PIĘĆ GŁOŚNIKÓW (DWIE PARY PLUS SUBWOOFER).

NIEOFICJALNA INFORMACJA Z OPTIMUS BIS GŁOSI, ŻE PO WYDANIU STRATEGII DARK REIGN, FIRMA ZAMIERZA URUCHOMIĆ SERWER INTERNETOWY TEJ GRY. UMOŻLIWI TO ROZGRYWANIE WALKI W CZASIE RZECZYWISTYM Z GRACZAMI Z CAŁEJ POLSKI.

sierra on line

Gra stanowi odpowiedź SIERRY na powódź strzelanin 3D. Na stoisku, HALF LIFE towarzyszyło spore zainteresowanie, opowiadający o niej jeden z autorów był non-stop zamęczany pytaniami. HALF LIFE oparty jest na engine QUAKE. Zasadniczy krok naprzód stanowią algorytmy zachowania potworów: chowają się za węgłem, by uniknąć kul wskakują do wody. SIERRA chce, żeby HALF LIFE szokował rozwiązaniami koncepcyjnymi, a nie wyglądem.

true byte

INCUBATION

Nadchodzi ostatni epizod sagi BATTLE ISLE. Ochraniająca kolonistów Chromian - przed obcymi formami z kosmosu - energetyczna bariera zostaje złamana. Do atmosfery przenikają wirusy, przeobrażające żywe organizmy w monstra.

Akcja INCUBATION: TIME IS RUNNING OUT podzielona została na tury. Mimo tego, rozwój teatru wojennego można obserwować z oczu dowolnego żołnierza. Engine został zapożyczony z EXTREME ASSAULT.

Trochę innych danych o grze: jednostki - podobnie jak poprzednio - zdobywają doświadczenie, zewnętrzną kamerą przekazującą obraz z pola walki można kierować za pomocą myszki, pojawi się 24 śmiercionośnych broni. INCUBATION ma stanowić przeciwwagę dla królujących na rynku strategii real-time.

psygnosis

ISLAND OF DOCTOR MOREAU

„Wyspę doktora Moreau" napisał H.G. Wells, autor m.in. „Wojny Światów". Oto Edward Parker w niezamierzony sposób ląduje na brzegu tajemniczej wyspy. Przybysz szybko dostrzega, że miejscowy satrapa, szarlatan Moreau, uprawia jak najbardziej czarne praktyki. Komputerowa ISLAND OF DOCTOR MOREAU stanowi klasyczny okaz przygodówki, z estetyczną grafiką i bajecznymi lokacjami. Na pierwszy rzut oka wygląda to podobnie do BROKEN SWORD.

Porozmawiaj z Chrisem Plummerem

WYDANIE ULTIMY ON LINE, PIERWSZEJ INTERNETOWEJ GRY RPG Z PRAWDZIWEGO ZDARZENIA, BĘDZIE NIE LADA REWOLUCJĄ NA RYNKU. CHRIS PLUMMER Z ORIGINU OPOWIEDZIAŁ NAM O GRZE I NOWYM TRENDZIE JAKI ZAPOCZĄTKUJE.

ROZMAWIAŁ PIOTR MAŃKOWSKI

Reset: *Czy ULTIMA ON LINE jest grą trudną?*

Chris: Na pewno jest grą bardzo złożoną. Samo kreowanie postaci zajmuje prawie godzinę. Masz do określenia ponad 50 cech charakteru. Dokładnie ustalasz wygląd postaci, wybierając takie szczegóły, jak kolor włosów, gęstość brwi, kształt wąsów czy barczystość.

Reset: *Potem nasza postać wkracza w wirtualny świat...*

Chris: Tak, zostaje skonfrontowana z kilkoma tysiącami innych graczy w Internecie. Wszyscy grają razem na obszarze jednego kontynentu — jakbyś chciał go przemierzyć wszerz to zajęłoby to przynajmniej 8 godzin. Produkcję ULTIMY ON LINE rozpoczęliśmy dwa lata temu i od tej pory pracujemy głównie koncepcyjnie — nad opracowaniem zasad działania samoregulującego się środowiska sieciowego.

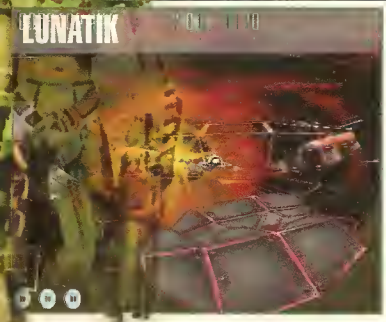
Reset: *Co się dzieje z postacią, gdy gracz odłącza się od Internetu?*

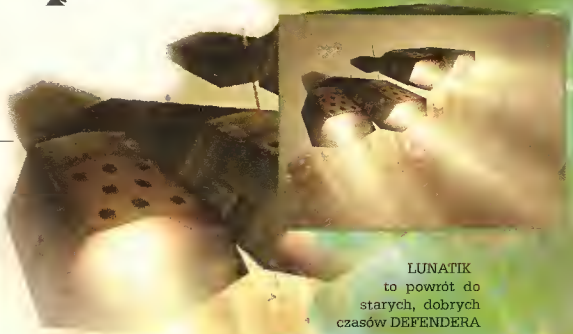
Chris: Powrót do rzeczywistego świata może się odbywać na dwa sposoby: rozbijasz obóz albo idziesz do miasta. Postać na czas twojej nieobecności w sieci pozostaje niejako „zamrożona". Po ponownym zalogowaniu się, gracz wraca do niezmienionej postaci, ale ponieważ w świecie ULTIMA ON LINE płynie czas rzeczywisty — zastanie zmienione środowisko.

Reset: *Jak szybko ukończycie grę?*

Chris: Obecnie działa serwer Atlantic, na którym grę testuje łącznie 25.000 betatesterów. Parę dni temu pobiliśmy rekord: w świecie gry przebywało trzy tysiące użytkowników jednocześnie! Teraz w Stanach jest świt, więc na serwerze jest pustawo. Ale patrz — choć część potworów jest znana z poprzednich części ULTIMY, pojawiły się dziesiątki nowych. Na gracza czekają tysiące subquestów — możesz uciąć wrogowi głowę, upiec ją, a następnie sprzedać jego matce. OK, będą też bardziej klasyczne zadania: walka z demonami, odpędzanie stad smoków atakujących miasta. Gdy ULTIMA ON LINE ukaże się późną jesienią przyszłego roku, wielu graczy zniknie z rzeczywistego świata.

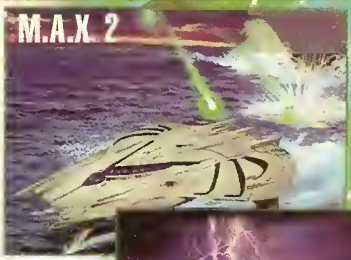
eidos





LUNATIK to powrót do starych, dobrych czasów DEFENDERA i ZAXXONA. Mały pojazd kosmiczny musi pokonać osiem rozległych poziomów (pełne 3d, piękna gra świateł) pełnych wrogich pojazdów i bonusów do zebrania. Celem jest, jak to w strzelaninach, zniszczenie wszystkiego w zasięgu wzroku. Opcjonalnie, najlepsi będą mogli włączyć tryb kolizji — wtedy ocierając się o powierzchnię czy ściany kanionów, traci się energię.

interplay

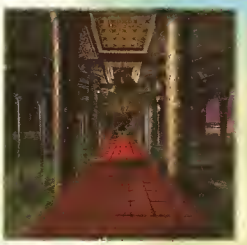


Tej gry formalnie na ECTS nie było. Atakowała z folderów i materiałów prasowych, lecz nie z monitorów. Tym niemniej wiadomo już, że w M.A.X. 2 pojawi się trójwymiarowy teren. Podział na tury zachowano. Zastosowano za to nowy rodzaj interfejsu LVD (liquid video display), co spowoduje, że po kliknięciu kursor myszy zostawia ślady przypominające kola na wodzie. Poza tym liczebność obcej rasy w M.A.X.2 ma przewyższyć nawet to, co widzieliśmy w CONQUEST EARTH. INTERPLAY ostrożnie zapowiada premierę na koniec roku.

broderbund

Gage Blackwood z rządowej agencji Temporal Secutity ściga Agentkę 3. Dostarczyła ona sekret podróży w czasie technologicznej rasie Krynn, co bardzo szybko stworzyło anomalie w czasoprzestrzennym kontinuum. Tropiąc zdrajczynię, Gage przemierzy tereny zamieszkiwane przez dawne cywilizacje.

THE JOURNEYMAN PROJECT 3: LEGACY OF TIME wygląda bardzo przyzwoicie. W stosunku do poprzedniej części usprawniono engine, umożliwiający teraz pełną swobodę obracania się w każdej lokacji. Program zawiera ponad 90 minut materiału FMV. Graczowi ponownie towarzyszył będzie Arthur — zminiaturyzowany mózg, dostarczający podpowiedzi w trudnych momentach.



PILGRIM

W królestwie INFOGRAMES obok wielkich OUTCAST i HEXPLORE pojawiła się gra ciut mniejszej rangi, co wcale nie znaczy, że nie wywołująca wśród fanów przygodówek dreszczyka emocji. Oto średniowieczna scenerią zupełnie jak z TIME GATE i sposób poruszania się jak w MYST. Wszystko renderowane i statyczne. Dla INFOGRAMES taki engine i w ogóle sposób wykonania przygodówki stanowi nowość!

kalisto

NIGHTMARE CREATURES

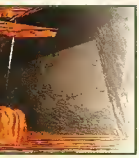
W zeszłym numerze recenzowaliśmy powalający na kolana DARK EARTH. Malo kto wie, że jego twórcy z KALISTO wcześniej pracowali w firmie ATREID CONCEPT, wypuszczając na rynek m.in. kontrowersyjne mordobicie WARRIORS.

Twórcy NIGHTMARE CREATURES najchętniej określają tę grę mianem „trójwymiarowego DOUBLE DRAGON". W grze trzeba przedrzeć się przez 15 poziomów umiejscowionych pod Londynem katakumb i grot. KALISTO szykuje wielką fiestę pełną wilkolaków, zombie i drapieżników.

acclaim

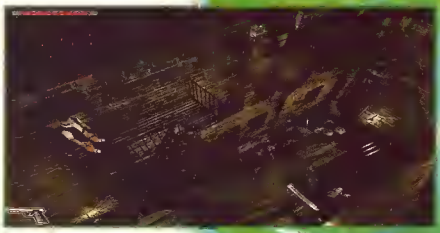
TUROK

TUROK: DINOSAUR HUNTING jest konwersją wielkiego przeboju z konsoli Nintendo 64. Gra jest typową strzelaniną 3D — ale z bardzo nietypową, genialnie płynną i bogatą grafiką. Do zwierzaków strzela się z łuku, jak również z broni maszynowej. Dzięki akceleracji kart z chipsetem 3Dfx, wersja pecetowa nie tylko nie będzie ustępowała tej z N64, ale wręcz będzie lepsza!



gremlin

Przeróbka ekranowego przeboju z Hollywood już wkrótce dotrze na komputery. Targowe stanowisko GREMLIN zdominowały sceny z MEN IN BLACK. Zatrudniono nawet przebranego w czarny garnitur delikwenta, który będąc białym męczył się, papugując Willa Smitha. A co z samą grą? Będzie to produkt w stylu RESIDENT EVIL, upiorna rzeźnia w której zombiraki zostały zastąpione przez ufoków.



MówWi: Jay Wilbur

DOOM i QUAKE mają zasadniczo trzech ojców: John Romero, John Carmack i Jay Wilbur. Obecnie w ID SOFTWARE pozostał tylko Carmack. Oderwaliśmy na moment rozchwytywanego przez fanów Jay'a na krótką pogawędkę.

Reset: *Co się z Tobą działo po opuszczeniu ID SOFTWARE?*

Jay: Na sześć miesięcy zaszyliśmy się wraz z rodziną na wsi. Miałem wreszcie czas, by pobawić się z moimi dzieciakami. Dopiero gdy przyszła propozycja od EPIC MEGAGAMES, wróciłem do branży. Jestem póki co zakontraktowany na robienie jednej gry — UNREAL. Na ECTS funkcjonuję zaś jako zabawka dla prasy, udzielam wywiadów i mam robić huczek wokół UNREAL.

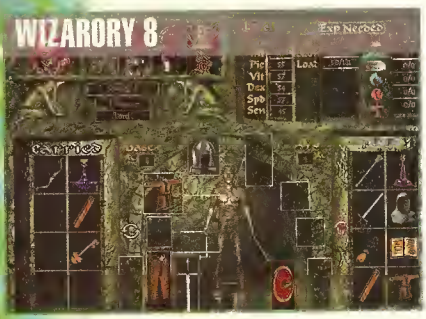
Reset: *UNREAL ma szansę pobić QUAKE 2?*

Jay: Myślę, że obie te gry będą bardzo dobre. UNREAL ma więcej elementów akcji, niż RPG. Poza tym środowiska w UNREAL, są najlepsze z tych prezentowanych w grach 3D. Położyliśmy większy nacisk na opcję singleplayer, by ludzie nie mający dostępu do sieci też mieli ubaw.

Reset: *Kiedy gra się ukaże?*

Jay: Jak tylko zostanie skończona (śmiech). Tak, ta odpowiedź to mój znak firmowy... A tak serio mówiąc, mamy jeszcze trochę pracy przy wykończeniu poziomów i usunięciu z gry „bugów". Potem chwila odpoczynku i... UNREAL 2.

ROZMAWIAŁ PIOTR MAŃKOWSKI



Na razie jeszcze oficjalnie nic nie wiadomo. Działającej wersji na ECTS nie było. W prasie żadnej wzmianki. O WIZARDRY 8 mówiono szeptem, plotkom zaś towarzyszył premierowy screen z tej gry. Z przyjemnością go oto prezentujemy.

WIZARDRY 8 to kolejna część najbardziej obok ULTIMY znamienitej serii RPG, nie będzie się zasadniczo różnił od CRUSADERS OF DARK SAVANT. Ten sam interfejs, ogromny świat, system „one square per time" — czyli to co rasowi fani RPG lubią najbardziej. Gra objawi się nie wcześniej, niż wiosną przyszłego roku.

kalisto

Dwa tekturowe pudła wyposażone w kierownice miały utożsamiać kadilaki z gry ULTIMATE RACE. Wsiadało się do takiej bryki i jechało piękną górską trasą, rozkoszując się oślepiającym zza chmur słońcem, pracą relacjonujących wyścig kamer i obsypanymi mnóstwem detali samochodami przeciwników. Program wyposażony został w bajery: uwzględniono efekt Dopplera, wprowadzono pojawianie się zmierzchu i świtu, burz i deszczów. Łącznie do wyboru aż 17 tras!

Sekretu Kodeksu Drachma strzegą Giger i doktorek Leviticus. W YOUNGBLOOD przebijać się trzeba będzie przez kilkanaście poziomów - obejmujących dżunglę, pustynie, dymiące wulkany - aż po same bramy piekieł. Ta będąca pomieszaniem zręcznościówki i role playing (statystyki, cechy) gra być może stanowić będzie most łączący skomplikowaną grę RPG z prostym shoot'em up. Akcja widziana jest w rzucie izometrycznym. Jak twierdzą autorzy, sława DIABLO może zblednąć.

SEGA WORLD

ECTS TO NIE JEDYNA ATRAKCJA DLA MANIAKA GIER KOMPUTEROWYCH W LONDYŃSKIM CITY. ZELAZNĄ POZYCJĄ DO ZALICZENIA DLA KAŻDEGO GRACZA JEST SIEDZIBA NAJWIĘKSZEGO W EUROPIE SKUPISKA AUTOMATÓW DO GIER — SEGAWORLD.

SEGAWORLD mieści się przy Piccadilly Circus obok oświetlonych neonami, luksusowych sklepów Trocadero. Cały park zajmuje sześć pięter, a na każdym z nich obowiązuje inna tematyka. Główną atrakcją są oczywiście wszelkiego rodzaju automaty. Najwyżej jest strefa walki (COMBAT), gdzie możesz puścić pięści w ruch przy nowiutkim VIRTUA FIGHTER 3. Amatorzy plastykowych gnatów, mogą zapolować na zombie w HOUSE OF THE DEAD — najlepszą grą tego typu na świetlne pistolety.

Poziom niżej rozlokowana jest strefa wyścigów. Od razu rzuca się w oczy autentyczny bolid F1 z Damon Hill'95. Nie można do niego wsiadać, ale jest mnóstwo innych stanowisk, gdzie można popalić gumy.

Najlepszą grą na tym poziomie jest Daytona USA. Ustawione w rzędzie automaty umożliwia grę zespołową ośmiu zawodnikom. Konstruktorzy nie zapomnieli o kibicach — przy każdym stanowisku jest kamera i monitor, który wyświetla grymasy zmagających się z torem. Dalsze poziomy poświęcone są lotom (żyroskop polecamy tylko ludziom z mocnymi lub/i pustymi żołądkami), dzieciakom (nie tylko gry komputerowe) i sportowi (hokej, golf, łowienie ryb, serfing, monoski czego tu nie ma?).

Oprócz automatów na każdym piętrze jest wydzielona sala, w której można przeżyć wirtualną przejażdżkę (ang. ride) do innego świata. Nam najbardziej podobała się AQUAPLANET — podróż łodzią podwodną do futurystycznego miasta. Osiem osób siada w symulatorze, zapina pasy i zakłada specjalne okularki. Czerwona folia na jednym oku i niebieska na drugim sprawia, że można widzieć specjalnie wyświetlany obraz trójwymiarowo. Po chwili mrok ustępuje, z ekranu wyskakuje robot i krąży bezpośrednio nad głową (wszyscy mają wrażenie, że nad właśnie nad ich głową). Po zakończeniu powitania, rozpoczyna się desant z kosmosu do morskich odmętów. Hydrauliczne podnośniki, realistyczna grafika komputerowa i efekty przestrzenne wprawiają mózg w osłupienie — zapomina że jest w symulatorze.

Oprócz AQUAPLANET można wyruszyć na podbój kosmosu (wirtualne hełmy w których widać innych uczestników lotu!), polowanie na duchy czy zwiedzanie nawiedzonego domu. Jedną z fajniejszych „rajdów" jest MAD BAZOOKA. Odbywa się w odgrodzonej siatką arenie. Każdy gracz wsiada do swojego opancerzonego pojazdu rodem z Mad Maxa i próbuje spychać z drogi pozostałych. Pojazdy wyposażone są w armatki, a na ziemi rozrzucone są kulki. W przerwach od taranowania innych graczy, można zbierać je do ładowni i razić na odległość.

SEGAWORLD gwarantuje nieprzebrane godziny zabawy, ograniczone w zasadzie tylko posiadaną gotówką. Tanio to tu nie jest — jedna gra na najnowszym automacie kosztuje funciaka. A do Londynu też nie tak znowu blisko, ale przecież zawsze pozostaje SEGAWORLD w Japonii lub AUSTRALII — może i my się doczekamy?

PREZES INFOGRAMES MOŻE BYĆ PRZYKŁADEM DLA INNYCH SZEFÓW. ZAWSZE UŚMIECHNIĘTY, OTWARTY, Z ŁATWOŚCIĄ SIĘGA PO KOLEJNE SUKCESY. PRACOWNICY WYRAŻAJĄ SIĘ O NIM Z ZACHWYTEM, PONIEWAŻ NIEZALEŻNIE JAK WIELE WAŻNYCH SPRAW MA NA GŁOWIE, POTRAFI ZNALEŹĆ CZAS DLA KAŻDEGO.

BRUNO BONNELL

I JEGO GRY

Reset: *Czy po sukcesach SHADOW OF THE COMET i PRISONER OF ICE wydacie nową grę opartą o mitologię Cthulu?*

BB: Pracujemy nad następnym projektem na motywach zaczerpniętych z powieści Lovecrafta. Będzie to gra z generowaną w czasie rzeczywistym grafiką 3D. Na tym etapie nie ma jeszcze tytułu, mogę tylko powiedzieć że gra wielce zaskoczy wszystkich, jeśli chodzi o interaktywność.

Reset: *Znakomicie nadawałby się do niej engine z nowej gry OUTCAST.*

BB: Faktycznie, nowa gra Cthulu wykorzystywać będzie engine OUTCAST przystosowany do świata Cthulu. Można powiedzieć - swego rodzaju rozszerzenie OUTCASTA. Będzie to zdecydowanie gra przygodowa. Wielbiciele tego gatunku oczekują również akcji, więc zawrzemy w niej też elementy zręcznościowe. Nie będzie to jednak action adventure, raczej adventure action.

Reset: *Jaka jest Pańska rola w procesie tworzenia gry?*

BB: Byłbym bardzo zadowolony, gdyby ograniczała się do części kreatywnej, czyli wymyślania pomysłów. Muszę być jednocześnie miłym facetem i tym złym, co zagania do pracy. Sprowadza się to do tego, że generalnie daję wskazówki, np. popracujmy jeszcze nad obcymi czy dinozaurami. Robimy wtedy burzę mózgów i zwykle wtedy zostawiam chłopaków, by sami pomyśleli na projektem. Wracam na debriefing i wtedy zaczynają się schody. Mówię: zmień to, tamto jest nielogiczne, zacznij od nowa. Postępuję podobnie jak nauczyciel w szkole: daję pewne dane wyjściowe, pod koniec dnia oglądam wyniki i dokonuje korekty. Jestem otoczony przez bardzo utalentowanych ludzi, więc szybko przemy naprzód.

Reset: *Firmuje Pan gry swoim nazwiskiem, które utożsamiane jest z pewnym znakiem jakości. Jaki czynnik sprawia, że można powiedzieć: to jest gra Bruno Bonnella?*

BB: Przede wszystkim jak najgłębsza imersja. Gracz musi wczuć się w inny świat, zostać niejako przeniesiony w inny wymiar. Musi przeżywać nowe emocje z tym związane - bać czy śmiać się.

Reset: *Jakie inne gry obok kontynuacji serii Cthulu zostaną wydane przez INFOGRAMES?*

BB: Obecnie pracujemy nad ALONE IN THE DARK IV, który będzie zupełnie różny od wszystkiego, co było dotychczas pokazane. Akcja gry rozgrywać się będzie w roku 2000. Chcę, żeby zachowany był w niej duch pierwszego ALONE IN THE DARK. Wprowa-

dzamy wiele innowacji, np. aktywowanie komend za pomocą głosu, przestrzenne efekty dźwiękowe, nowe sposoby obsługi kamery, itd. Wszystko to służy imersji, o której wcześniej wspomniałem.

Reset: *Czy ALONE IV będzie wymagał kart z chipem 3Dfx takich jak 3D Monster?*

BB: Prawdopodobnie tak, chociaż prawdę mówiąc bierzemy już pod uwagę nową generację tych układów. Myślę że będzie to dosyć ładnie wyglądało. Design na pewno jest nowatorski. Jesteśmy na razie na bardzo wczesnym etapie produkcji, ale już teraz jest to bardzo ekscytujące. Następną grą do której już się poważnie przymierzamy to druga część OUTCAST.

Reset: *Przecież jeszcze nie ukończyliście jedynki? Tak nawiasem mówiąc, dlaczego tak fantastyczna gra jak OUTCAST nie będzie miała opcji multiplayer?*

BB: Druga część to właśnie będzie coś w rodzaju OUTCAST ON-LINE. Zastanawiamy się też jak ulepszyć nasz engine. Produkt ten będzie gotowy dopiero w roku '99. W tej chwili kończymy OUTCAST i jesteśmy zainteresowani jaka będzie reakcja graczy.

Reset: *Ostatnie pytanie, w jakie gry Pan sam grywa?*

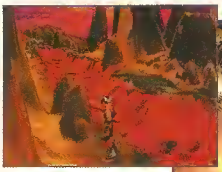
BB: Jestem człowiekiem o zwyczajnym guście. Bardzo podobał mi się TOMB RAIDER. Nie lubię skomplikowanych gier, w których trzeba myśleć całą wieczność nad każdym ruchem. COMMAND & CONQUER sprawił mi frajdę, ale moim zdaniem zbyt wiele czasu zajmuje oswojenie się z grą. A w moim przypadku to ważne, kiedy muszę wejść w świat gry bardzo szybko, powiedzmy w ciągu 15-20 minut, bo tyle akurat zostaje mi teraz czasu na granie.

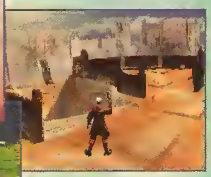
ROZMAWIAŁ: JACEK MARCZEWSKI

OUTCAST

Środowisko OUTCAST modelowane jest przy wykorzystaniu technologii VoxelSpace II, co pozwoliło uzyskać z jednej strony dobry efekt przestrzenny, z drugiej płynną animację bez zastosowania akceleratorów sprzętowych.

Zaskakująco dobrze wyglądają w grze wszystkie efekty świetlne. Każdy wystrzał, wybuch, refleksy słońca są liczone w czasie rzeczywistym. Na tym etapie pisanie gry jeszcze nie ma procedur generowania cienia głównego bohatera.





Głównym bohaterem OUTCAST jest Slade Cutter, komandos elitarnej amerykańskiej jednostki do zadań specjalnych - SHIELD. Postać jest doskonale animowana i nawet w dużym zbliżeniu wygląda nieźle. W grze widać akcję zmontowaną z widoku kilku kamer.

Nowatorskim rozwiązaniem jest GAIA - system sztucznej inteligencji wzbogacający symulację walki. Z ciekawostek: soundtrack do gry został wykonany przez chór i zespół Moskiewskiej Orkiestry Symfonicznej

WITRYNA KPIARZY 2

SZARAK

ROZWIĄZANIE KON

NAGRODA GŁÓWNA — HEŁM WIRTUALNY VFX-1:

Marcin Konczakowski z Gdańska

Autor przysłał trzy prace, z których każda wygląda bardzo profesjonalnie. Marcin pracował aerografem, nadając swojemu dziełu surrealistyczny klimat. Zwróć uwagę na odbłaski światła na obtych przedmiotach.

NAGRODY WYRÓŻNIENIA – gry komputerowe

Wojciech Bober z Lubina

Praca oszczędna w formie, ale sugestywna i na swój sposób... straszna. Szarakowi przypomniała się naczyciełka od astrofizyki.

Marcin Oślizło z Gdyni

Marcin, jako jedyn z nielicznych, odważył się pokazać Obcych z odwiecznem dramatu. Obdzielił parodię, a zainteresował się głębszym przesłaniem. Praca co najmniej kontrowersyjna.

Maciej Iwanicki z Bydgoszczy

Obcy jako artefakty — to pomysł godny Borisa Vellejo

Andrzej Janicki z Bydgoszczy

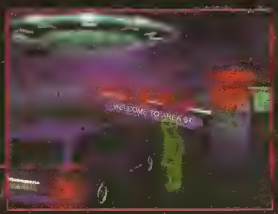
Andrzej, człowiek z branży komiksowej, nadesłał całą serię pierwszorzędnych prac.

IKURSU

TAJEMNICE UFO WYGLĄDAJĄ WRESZCIE NA ŚWIATŁO DZIENNE. PO RAZ WIDAĆ, ŻE LUDZKA WYOBRAŹNIA JEST NIEOGRANICZONA, CO TYDZIEŃ SIĘ ZWIĘKSZA MŁODYCH ZIEMIAN. PRACE KONKURSOWE NADWYRĘŻYŁY KRĘGOSŁUP PANA LISTONOSZA, KTÓRY ZODETCHNĄŁ Z ULGĄ, KIEDY 16 PAŹDZIERNIKA O PÓŁNOCY ROZPOCZĘŁY SIĘ OBRADY JURY, KTÓREMU MIAŁEM ZASZCZYT PRZEWODNICZYĆ. PODZIELILIŚMY SIĘ NA DWIE EKIPY: PIERWSZA ROZKŁADAŁA PRACE PARTIAMI NA PODŁODZE, A RÓWNOLEGLE DRUGA PRZEGLĄDAŁA NA KOMPUTERZE DZIEŁA NADESŁANE W FORMIE ELEKTRONICZNEJ. PO CZTERECH GODZINACH, TRZECH ETAPACH ELIMINACJI I DWÓCH BUTELKACH COCA COLI WYŁONILIŚMY ZWYCIĘZCÓW. WSZYSTKICH, KTÓRZY NADESŁALI PRACE NA WITRYNĘ KPIARZY II DZIĘKUJEMY ZA WSPANIAŁE RYSUNKI. ZWYCIĘZCOM GRATULUJEMY, NAGRODY ZOSTANĄ WYSŁANE POCZTĄ. WASZE PRACE ZABIERAM TERAZ NA POKAZ NA ZETA RETICULI — DO ZOBACZENIA WKRÓTCE!

Hubert Daniel z Warszawy

Praca pokazuje, że Area 51 w powszechnej świadomości stała się synonimem tańca. Szarak potwierdza, że trudno wyjść na polskich drogach, bo wszędzie są korki.



Michał Zwierzchowski z Pruszkowa

Autor o przewrotnym poczuciu humoru, jego prace można uznać za skandalizujące.

Maciej Bociański Tomaszów Mazowiecki

Prace Macka obejmują najróżniejsze temat związane z Obcymi. Przez wszystkie przewijają się wesołe motywy. Autor wyrenderował je na programie LightWave 3D.

SPECJALNE WYRÓŻNIENIE:

Piotr Porwoł z Rybnika

Autor potraktował temat w sposób podobny, jak Egipcjanie obchodzili się ze zmarłym faraonem, i przygotował papierowy sarkofag. Rolę bandaży pełniła wata, zaś substytutami przedmiotów potrzebnych w przyszłym życiu były cukierki. Zmumifikowany, niebieski Ufok wykonany z masy solnej spokojnie spoczywał w sarkofagu, do czasu gdy listonosz doniósł nam tę ważącą dwa kilogramy przesyłkę.

Mirosław Lasikowski (K6-III) z Łomży

Seria przysłanych przez Mirka czarno białych prac została wyróżniona za wynalezienie własnego stylu. Więcej prac Mirka możesz obejrzeć w rubryce Listy.

NAGRODY ZA UWAGI W ANKIECIE

roczna prenumerata Reset oraz Reset CD

Piotr Kałoski, Skierniewice

Maciej Wojnarowski, Piła

Artur Rydzewski, Wolin

ZIELONA SERIA

JESIENIĄ OPADAJĄ LIŚCIE,
U NAS OPADAJĄ CENY,
A KLIENTOM...
SZCZĘKI!

DARMO!

~~145.-~~

19,99

JUŻ WKRÓTCE
W SKLEPACH
NA TERENIE CAŁEJ POLSKI!

wszystkie programy wydane w wersji PC CD-ROM!

Dystrybucja:

IPS COMPUTER GROUP Sp. z o.o.
Adres: ul. Okrężna 3, 02-919 W-wa.
Tel. (0-22) 642 27 66 lub 642 27 68.
Fax: (0-22) 642 27 69.

Nasza strona w Internecie:
http://www.ipscg.waw.pl

WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE

IPS COMPUTER GROUP Sp. z o.o.

SUPER NIESPODZIANKA

Na celowniku w listopadzie

LISTOPAD TO CISZA PRZED BURZĄ, JAKĄ ZAWSZE JEST DLA GRACZY OKRES PRZED ŚWIĘTAMI. DOBRYCH TYTUŁÓW NIE BRAKUJE, ALE TO TYLKO PRZEDSMAK GRUDNIOWEJ NAWAŁNICY. MY JUŻ ZACIERAMY RĘCE I ZAKASAMY RĘKAWY W OCZEKIWANIU NA SPEŁNIENIE WSZYSTKICH ZAPOWIEDZI NA CHRISTMAS'97.

Dixie, zadeklarowany fanatyk HEROES OF MIGHT & MAGIC II, doznał olśnienia, kiedy dorwał się do MYTH. Gotycki klimat, sterowanie proste jak metr drutu w kieszeni i zagęszczenie akcji czynią z THE FALLEN LORDS jeden z potencjalnych megahitów roku. Odstaw biedzenie się nad budowaniem baz i jednostek do lamusa — tutaj liczy się taktyka na polu walki.

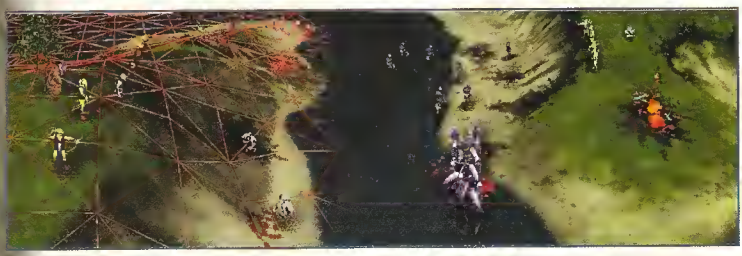
Imperium wraca w kolejnej odsłonie sagi Wojen Gwiezdnych — wspaniale wyglądającego SHADOWS OF THE EMPIRE. To gratka nie tylko dla fanów, czego nie można powiedzieć o POSTAL. Gra niepozorna, która nadmiarową dawką przemocy próbuje zdyskontować rozgłos, jaki niedawno wywołał CARMAGEDDON. Cenzorzy z ELSPA oczywiście wystawili metkę od lat 18, Mamut zachwyca się grywalnością, ale uprzedza że to „zabawa" tylko dla pasjonatów.

Przyjemnie jest zaprezentować dla odmiany coś mniej chorego — niesamowitego HEXEN II. To dość skomplikowana gra, wymykająca się łatwym podziałom. Sporo jest w niej elementów RPG, ale też zostały silne korzenie First Person Shooter. Jeśli jesteś posiadaczem karty z 3Dfx Voodoo, to HEXEN II musisz obejrzeć. Musowo!

Z polskiego podwórka z dumą recenzujemy dwie całkowicie polskie produkcje, wydawane pod szyldem niemieckiej firmy TOPWA RE. Ekipy z Bielska Białej i Krakowa spisały się celująco. Bamse wziął na warsztat gangsterską przygodówkę JACK ORLANDO, a Gregorious wbił zęby w piekielnie trudną strategią czasu rzeczywistego EARTH 2140, w której już przejście pierwszego poziomu jest wyzwaniem dla mistrzów. Obie gry, pokazywane w Londynie na ECTS, lada dzień ukażą się na rynku polskim, a wydawca zapowiada wyjątkowo niskie ceny (okolice 40 zł).

W RESECIE brakowało czasem gier typu prosta-szybka-zręcznościówka. Gutek przyglądając się grze AGENT ARMSTRONG przypomniał sobie złote lata amigowe, kiedy rządziły kolorowe platformówki. IGNITION to smaczny kąsek dla amatorów wyścigów samochodowych z widokiem z góry, a jeśli masz szalik i śledzisz relacje ze zmagań ligi to nie oderwiesz się prędko od FIFA 98. Przyda się trochę tego sportu na zimę — człowiek musi mieć dobrą kondycję na Gwiazdkę!

Gra miesiąca: Myth 22-24
Fifa 98 26-27
Gettysburg 28-29
Goosebumps II 30
Beasts & Bumpkins 32-33
Voodoo Kid 34
Jack Orlando 35
Hexen II 36-37
Feeble Files 38-39
Shadow Warrior 40
International Rally Championship 41
Earth 2140 42
Agent Armstrong 43
Postal 44
Ignition 45
Dementia 46-47
Galapagos 48
Legacy of Kain 53
Shadows of the Empire 54-55



THE FALLEN LORDS

Tomasz Przyjemski

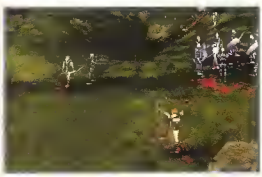
Nie rozpocząłbym jednak nigdy tej relacji, gdyby sprawy toczyły się dawnym torem. Zimowaliśmy jedząc zgnile ziemniaki, a czasami i nasze buty, w lecie oddawaliśmy Upadłym następne sto mil terenu i kolejne dziesięć miast. Tak było. Duch z nas uszedł, pogodziliśmy się z myślą o śmierci i zapomnieniu.

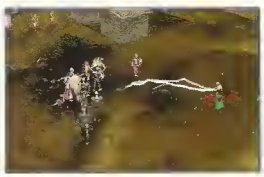
Lecz ten rok przyniósł odmianę. Dziewiątka magów jest podekscytowana, ale żadna z pogłosek nie potrafi wyjaśnić dokładnie dlaczego. Mówi się, że coś wykopali, daleko na Barierze, przedmiot pamiętający Stare Dni. Lepiej żeby to coś okazało się warte tego całego poruszenia, gdy Shiver nadejdzie w ciągu kilku dni, a my będziemy musieli powstrzymać ją od spalenia Madrigal.

...Czasami śnię o czasach, gdy byłem dzieckiem, zanim z Covenant nie pozostał nawet kamień na kamieniu, a my zbiegliśmy na północ. Kiedyś miałem dom i rodzinę, pamiętam. I pamiętam czasy gdy na czele nas stał król, a nie jakaś tajemnicza grupa czarnoksiężników, którzy zwą się Dziewięcioma. Tak było przed Balorem i przed Upadłymi...

Wojenna strategia czasu rzeczywistego. Jeszcze jedna, ale nie odchodźcie...

Trójwymiarowość terenu w strategiach czasu rzeczywistego - do tej pory sprawa polegała głównie na tym, że trzeba było latać naokoło narysowanej góry, czy gęstego lasu, ewentualnie puszczać armię przez





ROZPOCZYNAM TE ZAPISKI W SIÓDMYM ROKU WOJNY, KTÓRA GORZEJE NA PÓŁNOCY. ROBIĘ TO, ABY CZYNY NASZE W TYCH DNIACH OSTATNICH NIE POSZŁY NA ZAWSZE W NIEPAMIĘĆ. NIE MOGĘ POGODZIĆ SIĘ Z MYŚLĄ, ŻE ZA PARĘ TYGODNI CZY MIESIĘCY WSZYSCY BĘDZIEMY MARTWI, W ROK ZAŚ PÓŹNIEJ NIKT NIE BĘDZIE WIEDZIAŁ, A NAWET ZASTANAWIAŁ SIĘ, CO BYŁO NASZYM UDZIAŁEM.

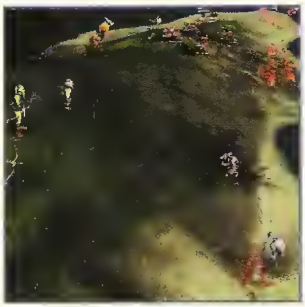
wąskie gardło mostu. W MYTH teren nie jest nędzną imitacją trzech wymiarów, tutaj jednostki rzeczywiście przemierzają szerokie równiny, by po stromych zboczach zstąpić ku dolinom rzecznym, przekroczyć rwące nurty i zapuścić się w powikłane leśne knieje.

Dzięki ruchomej kamerze, która potrafi obracać się wokół własnej osi lub dookoła obserwowanego obszaru na mapie oraz zbliżać się i oddalać od pola walki, nawet pokryte strzechą chałupy wiosek stają się ważnymi punktami strategicznymi. Co kryje się za tym wzgórzem? Czy wróg urządził tam zasadzkę? Czy z dna rzeki nie wynurzy się nagle rzesza gnijących morderców? Czy warto zaryzykować przemarsz przez kanion?

„W dolinie i z wiatrem" — tam krasnoludy najchętniej znajdują niemartwych.

...Śnieg nie przestaje padać od dwóch dni i w niektórych miejscach zaspy zakry-

MYTH



by istotę dwukrotnie wyższą od człowieka. Nawet Upadli muszą czekać do wiosny, nim znowu będą mogli przeprawić się przez góry.

Ale nie wszyscy wrogowie zbiegli z powodu zimy. Przez ostanie kilka dni obserwowaliśmy stacjonujący w dolinie oddział, może ze stu Bezdusznych, których pogoda rozdzieliła od ich panów. Krasnoludy są podekscytowane jak dzieci. To będzie spektakularna zasadzka...

Gdy krasnolud ciśnie granat do góry po pochyłym zboczu, stojąc w dolinie, niech nie dziwi się, gdy ten wróci do jego stóp i rozerwie go na strzępy... Prawa fizyki w MYTH działają jak należy. Granat rzucony w czasie ulewnego deszczu często nie wybuchnie, ale gdy już nastąpi - w zależności od siły eksplozji wyrzucone w powietrze szczątki powrócą na ziemię po krótszym, bądź dłuższym czasie.

Trup nie mignie kilkakrotnie, by zniknąć i nie tarasować dalej drogi. Jego krwawe, często porozrywane i dymiące szczątki będą leżeć na polu bitwy przez cały czas w oczekiwaniu aż kolejna eksplozja ponownie podniesie je w powietrze lub też zbierze je jeden z kolekcjonerów odrąbanych głów i zmiażdżonych kikutów. Uwaga na spadającą po wybuchu z ogromną prędkością broń świeżo zabitych...

Błyskawica rzucana przez Widmo za każdym razem może wyglądać inaczej. Może odbić się od drzewa, rozproszyć na wodzie. To żywa energia, a nie dekoracyjny rysunek. Gdy oddział, odzianych w lekkie kolczugi wojowników, przekracza rzekę, widać ich zalamane na tafli wody odbicia i naruszoną przez ich przemarsz powierzchnię. Chmura pyłów z eksplodującego Nieszczęśnika powoli zatruwa znajdujących się w pobliżu... Wokół ogień i krew. Prawdziwy świat.

„...długość mego życia i dzień mojej śmierci długo przedtem były oznaczone..."

Wojownicy pod naszą kontrolą w przeszłości walczyli w liczniejszych i lepiej wyposażonych armiach. Potem Upadli Lordowie zdziesiątkowali ich siły, a niedobitki dołączyły do naszych hufców. Mężowie ci ubrani w lekką zbroje noszą tarcze, którymi powstrzymać mogą włócznie Bezdusznych. Zupełnie inaczej ubierają się Berserkowie, którym za przyodziewek starczą w zasadzie duchowa niedźwiedzia koszula. Ciężkie dwuręczne miecze oraz tygrysia szybkość czynią z nich bezlitosnych i skutecznych zabójców.

Fir'Bolg, nasi łucznicy też nie lubią zakuwać się w stal. Jak ognia unikają walki wręcz, podobnie zresztą jak krasnoludy, które w swych pojemnych plecakach noszą zapasy potężnych materiałów wybuchowych. Te najczęściej będą ciskane, nierzadko jednak mina położona zostanie zawczasu na ziemi.

Mamy też zielarzy, którzy uzdrawiać będą nasze jednostki, i w razie potrzeby miażdżyć swymi łopatami czaszki. Dołączą do nas również inni: leśne olbrzymy, entowie, magowie Avatara, gryfy, czy mieszkańcy Zatopionego Królewstwa Yer-Ks...

Z nimi to wyruszymy na wojnę. Niech na swej drodze, na której dotrą pod rzygającą lawą Kuźnię, z trwogą spojrzą na niegdyś dumne Krwawiące Drzewo i walczyć będą nieopodal Węzłów Świata. Znajdą magiczne przedmioty, broń i relikwie, które każdemu z nich, znanemu nam osobiście z imienia, dodadzą nowych sił i wiary w pokonanie zła.

„... a wrota świata podziemi siłą rozwarte zostaną, aby głodna rzesza umarłych pożarła żyjących"

GRA MIESIĄCA

...N... nam stają zastępy sług Balora i Upadłych Lordów. Niewolni zwani dziećmi Bahl'ala są najliczniejszymi sługami ciemności. Mroczne zaklęcie dało im wieczną egzystencję. Są powolni i zbyt niezgrabni by władać mieczem. Ich bronią jest siekiera.

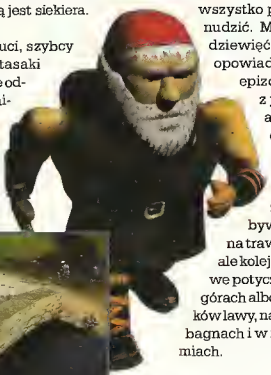
Ghile to doskonali skauci, szybcy przygarbieni uzbrojeni w tasaki zabójcy. Potrafią znakomicie odciągnąć uwagę od zasadniczych posunięć własnej armii. Lubią też zbierać z pola bitwy najrozmaitsze rzeczy i ciskać nimi w nasze siły. Najchętniej wybierają materiały wybuchowe.

Bezduszni to armia fruwających niemartwych uzbrojonych w długie oszczepy. Trow to masywni giganci, którzy nie muszą planować swoich ataków. Złych mocy jest więcej. Na naszym szlaku spotkamy między innymi wampiry wezwane przez szamanów Ghil, Cyhydreaeth, cienie starożytnych czarodziejów czy Nieszczęśników — bezmyślnych nosicieli zarazy.

...Ale Legion, gdy rozpocznie się oblężenie, nie będzie nigdzie w pobliżu Madrigal. Godzinę przed głównym atakiem skierujemy się w przeciwną stronę i samotnie uderzymy na obozowisko wroga w nadziei odwrócenia ich uwagi od miasta zanim rozpocznie się prawdziwa bitwa...

Taktyka - właściwe rozmieszczanie jednostek, dzielenie zadań jest integralną częścią rozgrywki MYTH. Naszych łuczników oraz krasnali warto rozmieszczać na wzgórzach, gdyż zwiększa to zasięg ich pocisków. Zielarz w towarzystwie grupy Fir'Bolg może zagwarantować brak strat w wymianie ognia. Kupą mości panowie? Niekoniecznie dobry pomysł, gdyż komputer zaskoczyć nas może walcem w postaci Trowa lub chodzącą bombą.

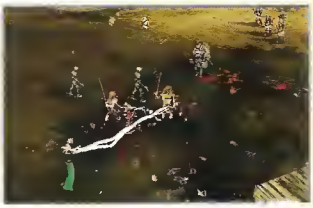
Dwadzieścia pięć części kampanii przeniesie nas w świat gwałtownego i bogatego w wydarzenia konfliktu. Różnorodność misji — oblężenie zamku, obrona wioski, wyprawa po artefakt czy ryzykowna próba odbicia więźnia, misja zabicia zdrajcy, ucieczki, przeprawy — to wszystko pozwoli się nam nie nudzić. Misje podzielono na dziewięć rozdziałów, każdy opowiadający o odrębnym epizodzie wojny i walce z jednym z Upadłych, a etapy danego rozdziału rozgrywają się na charakterystycznym dla siebie terenie. Oblężenie Madrigal odbywa się późnym latem na trawiastych równinach, ale kolejne rozdziały to zimowe potyczki w skutych lodem górach albo starcia wśród potoków lawy, na pustyni, a potem na bagnach i w magicznych podziemiach.



Każdy z rozdziałów poprzedza również oddzielne intro. Tu pierwsze i jedyne zresztą słowo krytyki pod adresem MYTH — niepoważne animacje, w stylu nieodparcie przypominającym grafikę z DRAGON'S LAIR, zupełnie nie licują z pobudzającą wyobraźnię relacją jednego z oddziałów i historią o tym jak wiele lat temu na północnym niebie pojawiła się kometa, a zło nadeszło ze wschodu...

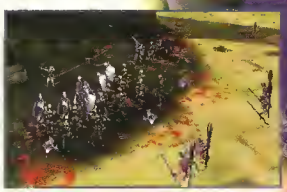
„...Byli jak idące sobie na spotkanie gęstwiny i żaden mąż nie myślał o odwrocie..."

Cała kampania to jedynie wstęp przed uczynieniem z MYTH gry w którą będzie się grało wciąż i wciąż od nowa. Miejsce gdzie barwna walka z Upadłymi kończy się, przygoda z MYTH: THE FALLEN LORDS dopiero się rozpoczyna, bowiem wkraczamy w tym momencie w obszar zwany multiplayer. Modem, kabel, gra po sieci oraz w Internecie na oficjalnym i darmowym serwerze BUNGIE.



W grach, które będą rozgrywane na najróżniejszych niepodobnych do siebie mapach, gracze dysponują siłami światła i ciemności i swe armie budują indywidualnie „kupując" z określonej puli interesujące ich jednostki. W zależności od rodzaju terenu, można przybierać różne taktyki, wymagające konkretnych oddziałów. Pierwszym pytaniem, które należy sobie zadać jest pytanie o plan potyczki. Czy chcemy ruszyć od razu do ataku, czy raczej próbować bronić naszej pozycji, a może chcemy stosować partyzantkę i prowadzić wojnę podjazdową, aby najpierw osłabić przeciwnika? Dobierając jednostki, należy wziąć pod uwagę teren naszej rozgrywki czy są odpowiednie zbocza i wzgórza by obserwować krasnoludami i łucznikami, czy są rzeki, by mogły skryć Niewolników i Nieszczęśników, czy teren jest duży, czy są wąskie cieśniny do obrony gdzie zechcemy umieścić nieliczne, ale za to bardzo silne jednostki, czy rozległe przestrzenie gdzie postawimy na zmasowany atak.

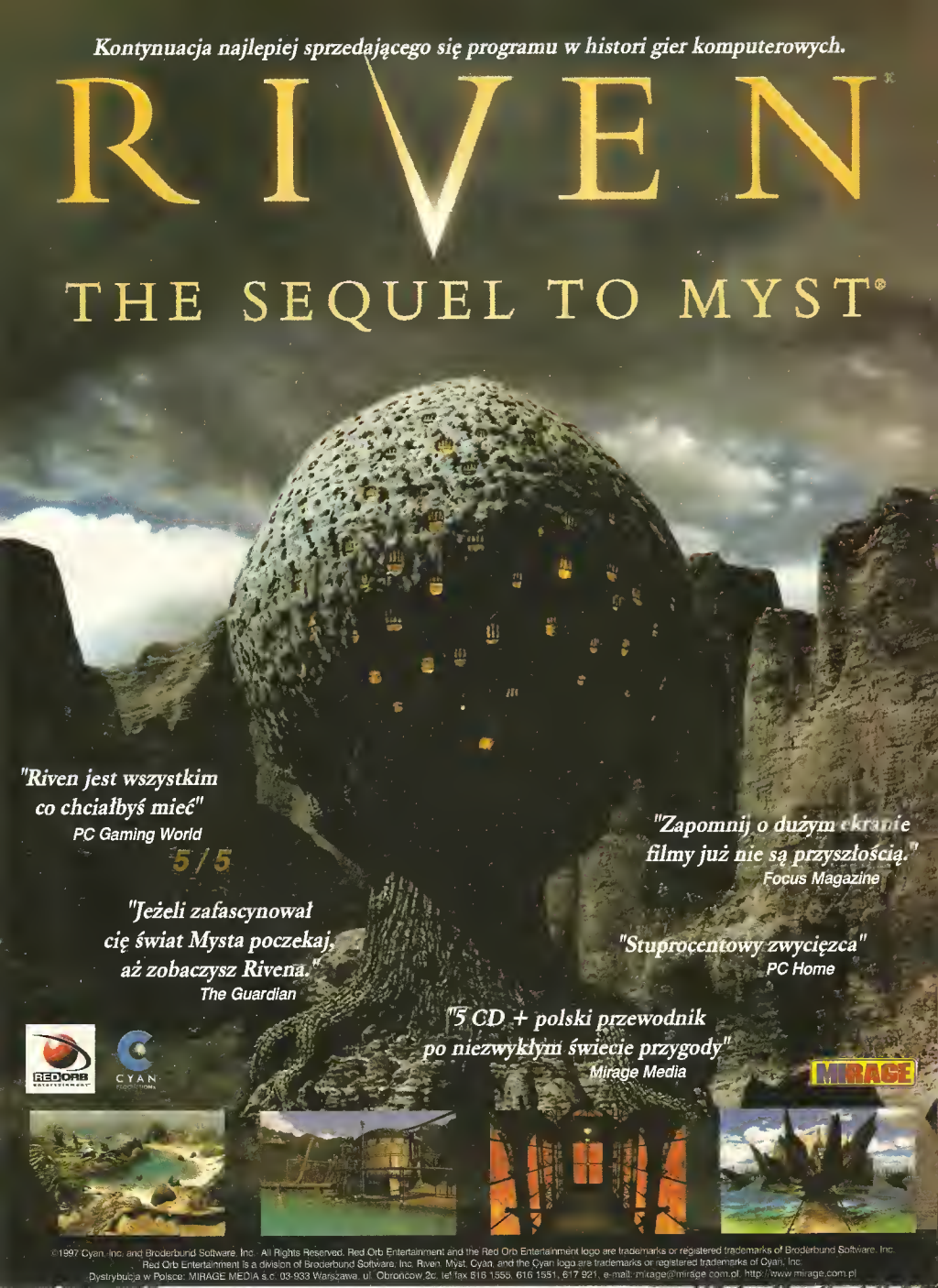
W stajni BUNGIE wyprodukowano klasyka. RED ALERT umarł — niech żyje MYTH.



Kontynuacja najlepiej sprzedającego się programu w histori gier komputerowych.

RIVEN

THE SEQUEL TO MYST®



"Riven jest wszystkim co chciałbyś mieć"
PC Gaming World
5 / 5

"Zapomnij o dużym ekranie filmy już nie są przyszłością."
Focus Magazine

"Jeżeli zafascynował cię świat Mysta poczekaj, aż zobaczysz Rivena."
The Guardian

"Stuprocentowy zwycięzca"
PC Home

"5 CD + polski przewodnik po niezwykłym świecie przygody"
Mirage Media

RED ORB ENTERTAINMENT

CYAN

MIRAGE

©1997 Cyan, Inc. and Broderbund Software, Inc. All Rights Reserved. Red Orb Entertainment and the Red Orb Entertainment logo are trademarks or registered trademarks of Broderbund Software, Inc. Red Orb Entertainment is a division of Broderbund Software, Inc. Riven, Myst, Cyan, and the Cyan logo are trademarks or registered trademarks of Cyan, Inc.
Dystrybucja w Polsce: MIRAGE MEDIA s.c. 03-933 Warszawa, ul. Obrońców 2c, tel/fax 816 1555, 616 1551, 617 921, e-mail: mirage@mirage.com.pl, http://www.mirage.com.pl

fifa 98
ROAD TO WORLD CUP

ELDGAR

JAK CO ROKU NA JESIENI, NICZYM KASZTANY Z DRZEW ZACZYNAJĄ SPADAĆ Z TAŚMY PRODUKCYJNEJ NAJNOWSZE GRY ELECTRONIC ARTS. OCZEKUJĄC NA KOLEJNĄ EDYCJĘ KOSZYKÓWKI I HOKEJA, ZOBACZMY JAK PREZENTUJE SIĘ FIFA 98.

Pierwsza gra z serii FIFA została wydana w 1995 roku i już wtedy oferowała profesjonalne wykonanie połączone z wysoką grywalnością. Kolejne pozycje ukazywały się każdego następnego roku, wnosząc mnóstwo nowych niekonwencjonalnych pomysłów możliwych do zrealizowania dzięki najnowszej technice i ogromnym nakładom finansowym. Tworzenie serii sportowych tytułów, ELECTRONIC ARTS powierzyła swej grupie koderskiej, spośród której większość stanowią rodowici Kanadyjczycy. Mogłoby się wydawać, że zakochani w hokeju mieszkańcy kraju spod znaku klonowego liścia nie poradzą sobie z opracowaniem gry o niemal nieznanym w ich państwie sporcie. Stało się jednak zupełnie inaczej — każda kolejna FIFA jest coraz lepszym i bliższym rzeczywistości symulatorem piłki nożnej. FIFA 98 z podtytułem ROAD TO WORLD CUP, na pewno stanie się jeszcze większym przebojem niż jej poprzednie wydania. Przemawia za tym kilka faktów, o których już za chwilę.

Gra zaczyna się agresywnym intro, które mogłoby być filmem reklamowym. Już na jego podstawie można sądzić, że będziemy mieć do czynienia z pozycją nietuzinkową. Przed rozpoczęciem najbardziej pożądanej przez wszystkich rozgrywki, trzeba będzie spędzić kilka chwil nad odpowiednim skonfigurowaniem programu. Modyfikacjom można poddać wszystkie elementy gry — ustawić długość trwania spotkania (45 minut jedna połowa w czasie rzeczywistym), włączyć zmienne warunki atmosferyczne, ustawić jedną z kilku dostępnych kamer. Do wyboru jest tyle drużyn piłkarskich, że aż się w głowie kręci. Te najlepsze w świecie — Hiszpania Niemcy, Holandia czy Wielka Brytania dostępne są w bezpośrednim menu z możliwością wybrania poszczególnych zespołów wyżej wymienionych lig. Z kolei ekip należących do futbolowego

zaścianka należy szukać w strefach geograficznych — afrykańskiej, Australii i Oceanii, azjatyckiej itp.

Każdą ekipę określa kilka cech takich jak: strzał, wytrzymałość, gra zespołowa. Dodatkowo istnieje możliwość ingerencji w składy zespołów i poznania umiejętności poszczególnych zawodników. Jest także opcja dowolnego ustawienia drużyny. Jeżeli chcemy grać bardziej ofensywnie, ruc łatwiejszego, jak przesunąć suwak z tym elementem. Jeżeli zaś gra ma się opierać na bronieniu korzystnego wyniku, to bez problemu drużyna podda się takim wskazówkom.

Gra nie bez kozery nosi podtytuł ROAD TO WORLD CUP. Otóż autorzy postanowili przenieść na ekrany naszych komputerów cały cykl eliminacji do Mistrzostw Świata. Dzięki temu, istnieje możliwość rozegrania spotkań z bardzo egzotycznymi drużynami (Papua Nowa Gwinea!). Malutką wadę stanowi fakt, że mecze toczyć można tylko na kilku światowych stadionach. Samo spotkanie poprzedzane jest sympatycznych renderowanym filmem pokazującym sportową arenę plus kilka gratisowych fotek z kraju, w którym się ona znajduje.

Z nowych pomysłów na uwagę zasługuje możliwość dowolnej edycji drużyn i zawodników. Przypomina to trochę chwyt zastosowany w NBA 97. Można wpisać dowolne imię i nazwisko, ustawić klika najważniejszych parametrów cechujących zawodnika i w ten sposób stworzyć bardzo trudną do pokonania ekipę.

Podobnie, jak miało to miejsce przy poprzedniej edycji, pomocą w tworzeniu animowanych postaci piłkarzy służyła gwiazda światowego piłkarstwa. Ruch zawodnika jest jak najbardziej naturalny, jednak w tegorocznej edycji uderza znakomita wręcz płynność obrazu i całkiem nowe, zaskakujące zagrania zawodników. Prowadzenie piłki jest znakomite, nie ma przykrych momentów, gdy obiekt naszego pożądania ucieka w bok i staje się łatwym łupem przeciwnika. Technika strzału na bramkę może nie należy do najlatwiejszych, ale szybko można się tego nauczyć. W zależności od sytuacji, można strzelać lekko, mocniej, po ziemi, przelobować bramkarza, podkręcić piłkę — do wyboru, do koloru. W FIFA 98 bramkarz okazuje się być człowiekiem z krwi i kości i najzupełniej w świecie zdarza się mu przepuścić typowa „szmatę" tudzież wykonać rewelacyjną robinsonadę przy pozornie beznadziejnej sytuacji. Poza tym bramkarz brazylijski jest o niebo lepszy od kolesia z Afryki, którego wymówienie nazwiska przekracza moje skromne umiejętności.

Zawodnicy z pola zachowują się jak przystało na reżyserów gry. W dowolnym momencie można długimi podaniami rozbić szczelną obronę przeciwnika. Pamiętaj jednak, że zawodnik z piłką jest wolniejszy od wychodzącego ku niemu obrońcy. Repertuar zagrań każdej z postaci powiększa się z każdą minutą spotkania — zagrania główką, wspaniale wyglądające przyjęcia piłki i wślizgi powodują, że FIFA 98 uchodzić może za bliską ideałowi symulację piłki nożnej.

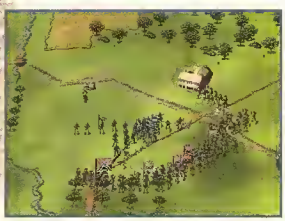
Mecz nie byłby meczem, gdyby nie obecność, śpiewającego swe ulubione piosenki, tłumu kibiców. Do tego dochodzą

gwizdki sędziego, odgłosy kopania piłki oraz wyważone komentarze spikerów. Rozgrywając spotkania reprezentacją Polski masz okazję przekonać się, jak fajnie brzmią rodzime nazwiska wymawiane przez Anglików (bo tacy komentują mecze). Poza tym każde skuteczne zagranie nagradzane jest burzą oklasków. Szybko więc uwierzysz, że kierujesz jedną z najlepszych drużyn świata.

I oto znów mamy do czynienia z rewelacyjną grą, która bardzo umiejętnie oddaje realia piłkarskiego meczu oraz kasuje wykonaniem wszystko co dotychczas się pojawiło. Gdy dodac do tego znakomita grywalność, można być pewnym, że kupując produkt ELECTRONIC ARTS zyska się zajęcie na kilkanaście ładnych tygodni.

Albo do czasu pojawienia się FIFA '99.

GETTYS



NAJNOWSZA PRODUKCJA LEGENDARNEGO SIDA MEIERA NOSI TYTUŁ GETTYSBURG. JUŻ NA PIERWSZY RZUT OKA NIE PRZYPOMINA DNA W SWOIM STYLU TAKICH KOMERCYJNYCH HITÓW, JAK: HEROES OF MIGHT & MAGIC, WARLORDS CZY WARCRAFTA.

COVAL

Akcja rozgrywa się w realiach Wojny Secesyjnej. Chociaż temat ten został już wykorzystany w bardzo wielu strategiach, zabawa nie traci ani trochę na swej oryginalności. Wydarzenia dzieją się wokół miasta Gettysburg. Twoim zadaniem jest obrona lub zdobycie tego strategicznego punktu, w zależności od tego, po której stronie się opowiesz.

Oczywiście zanim dojdziesz do pierwszych sukcesów, będziesz musiał nabyć fundamentalną wiedzę o regułach rządzących grą. Firma FIRAXIS zadbała o rozwiniętą kampanię do nauki wojaczki. Całość została podzielona na części i dokładnie omówiona, tak że nawet początkujący wielbiciele umysłowej rozrywki nie będą mieli problemów z poznaniem podstaw gry.

W GETTYSBURG uwzględniono wiele czynników składających się na ostateczny wynik potyczki, takich jak: ukształtowanie terenu, rodzaj podłoża, doświadczenie jednostek, morale, szyk, ufortyfikowanie, wsparcie z tyłu lub z flank, obecność dowódcy, ostrzał artyleryjski i dużo innych. Po prostu raj dla taktyków. Już dawno nie miałem okazji pogierować w tak starannie wykonaną strategię.

W odróżnieniu od innych gier, w GETTYSBURG możemy dowodzić nie tylko pojedynczymi oddziałami, ale także całymi brygadami, składających się nawet z tysiąca żołnierzy. Ale żeby móc wykonywać

BURG

Wydawałoby się, że w grach strategicznych już niewiele można wymyślić. Prawie wszystko już było, a od dłuższego czasu zmieniały się tylko realia. W strategiach zasiedliły się dwa wymiary i od dłuższego czasu nic lepszego nie wymyślono, wciąż dominowały heksy (sześciokątne pola). Dopiero w GETTYSBURG zmieniono pole bitwy na trójwymiarowe. Widok jest w rzucie izometrycznym, a potyczki z każdej strony prezentują się nad wyraz apetycznie.

takie skomplikowane manewry, trzeba postarać się o kompetentnego dowódcę. Do dyspo-zycji są tylko trzy rodzaje jednostek: piechota, kawaleria oraz artyleria. Zaletą takiego układu jest wierne odwzorowanie historycznego porządku rzeczy.

Z ciekawostek gra jest wyposażona w bogaty repertuar rozkazów. Można powoli nacierać na szyk wroga, szarżować, wykonywać kontrolowany odwrót, przez cały czas wciąż się ostrzeliwując, zmuszać ludzi do podwójnego wysiłku. Również jednostki artylerii zostały kapitalnie odwzorowane. Poruszają się ciągnionymi przez konie wozami, a strzelają dopiero po rozstawieniu się, co zajmuje cenny czas.

Scenariuszy, w których możemy uczestniczyć jest około 25. Niektóre z nich są tak ogromne, aż trudno się połapać. Każdy podzielony jest na wiele części, przez co przegranie pojedynczych potyczek nie doprowadza do całkowitej klęski. Przechodząc przez szereg bitew, mamy możliwość poznania historycznego przebiegu wojny, chociaż naginanie przeszłości też jest dozwolone. Podczas gry poznajemy grupkę najwybitniejszych dowódców armii Stanów Zjednoczonych, na przykład generała Lee. Istnieje także możliwość generowania losowych bitew, dzięki czemu GETTYSBURG na długo pozostaje w pamięci i nie nudzi się po ukończeniu wszystkich przygotowanych kampanii. Dodatkowo opcja multiplayer pozwoli zmierzyć się z innymi graczami. Ale to już stało się standardem w prawie wszystkich rodzajach gier.

Do niedawna tryb czasu rzeczywistego w grach o czysto strategicznej naturze był rzadkością. Dopiero X-COM APOCALYPSE wprowadził nowe znaczenie dla tej opcji. Tryb czasu rzeczywistego posłużył nie jako wprowadzenie elementu zręcznościowego, lecz ewentualność rozwoju akcji w wielu miejscach na raz. Efekt ten osiągnięto dzięki możliwości całkowitego zatrzymania akcji GETTYSBURG i wydania odpowiednich

rozkazów. Dzięki temu zabiegowi gra stała się wymagająca i trudna. W trybie czasu rzeczywistego nie wygrywa jeden doskonale wytrenowany i doświadczony oddział, tylko cały zespół, zgrany ze sobą jak wielka maszyna.

Grafika została szczegółowo dopasowana do tematu i prezentuje się bardzo okazale. Podwyższona rozdzielczość oraz doskonała animacja poszczególnych żołnierzy są kolejnymi atutami tej gry. Muzyka zagrzewa do walki wojskowym werblem. Odgłosy walk wciągają w bitewny zamęt i niwelują poczucie rzeczywistości. Dopiero ukończenie potyczki, z powrotem sprowadza nas na ziemię, gdzie okazuje się, że minęła kolejna godzina.

Trzeba przyznać, że Sid Meier po założeniu firmy FIRAXIS znowu zaskoczył niesamowitą grą. Gorąco polecam GETTYSBURG strategom wszelkiej maści i narodowości. W tym miejscu kończę, bo wróg zdobywa kolejne wzgórze, a posiłków wciąż nie widać!

GOOSEBUMPS ATTACK OF THE MUTANT

O GRZE GOOSEBUMPS: ESCAPE FROM HORRORLAND PISALIŚMY W SIERPNIOWYM RESECIE. W TYM SAMYM NUMERZE PRZEDSTAWIONA ZOSTAŁA SYLWETKA R.L STINE'A, AMERYKAŃSKIEGO PISARZA DLA DZIECI, KTÓREGO SERIA KSIĄŻEK O STRACHACH ZATYTUŁOWANA WŁAŚNIE „GOOSEBUMPS" JEST OBECNIE DLA MŁODYCH AMERYKANÓW MNIEJ WIĘCEJ TYM, CZYM DLA POLAKÓW „PAN SAMOCHODZIK".

TOMASZ PRZYJEMSKI

Nie przebrzmiały jeszcze echa UCIECZKI Z KRAINY KOSZMARÓW... hm echa... być może w Stanach... a DREAMWORKS, związany umową z potężnym Microsoftem, wypuścił na rynek kolejną grę, której powodzenie ma zapewnić magiczna nazwa Goosebumps.

Pierwsza część była dość prostą przygodówką, od strony wizualnej zrealizowaną w konwencji teatru telewizji dla dzieci. Jej najpoważniejszym atutem była strona wizualna, między innymi znakomity materiał wideo.

Poważnym rozczarowaniem są więc pierwsze kadry ATTACK OF THE MUTANT, gdzie filmowy obraz jest katastrofalnie niskiej jakości. Świat obserwujemy oczami nastolatka, ściskającego w ręku komiks o wiele mówiącym tytule „Zamaskowany Mutant". Nasz świat to autobus, którym podróżujemy nie wiadomo dokąd, miejsce nudnawe i nieatrakcyjne, co znakomicie podkreśla swoją obecnością amerykański grubas z arbuzem pod pachą. O wiele ciekawiej jest w komiksie, który umysł nastolatka postrzega w sposób „intensywny". Tutaj miła odmiana, gdyż na tle nędzy autobusu obserwujemy teraz zgrabnie, animowane w wyobraźni dzieciaka komiksowe postacie — styl rysunku zdecydowanie niepoważny, a wręcz karykaturalny, jak cała gra zresztą, ale po kolei.

Akcja zaczyna się w jakiejś jaskini, w której grupa zabawnie wyglądających przebierańców (jak się potem okazuje znana jako Liga Dobrych Facetów i Facetek) zaczyna się poważnie niepokoić z powodu tego, że... dawno nie było kłopotów. No bo jak to tak, tak spokojnie? Jeśli od dłuższego czasu nie było żadnej awantury, a wiadomo, że zły Mutant nie przeszedł przecież na emeryturę, to musi się szykować jakaś poważna rozróba. W związku z tym, zamiast czekać bezczynnie na ruch agresora, sami wyruszają na spotkanie niebezpieczeństwa. Sytuacja przypomniała mi jeden z odcinków mojego ulubionego niegdyś serialu o „Załodze G", kiedy to Załoga zdecydowała się raz jedyny na samotny rajd na Spectrę w Mglawicy Kraba, bo Zoltar coś w tym okresie był mało ruchawy. Cudem uszli z życiem.

Bohaterowie mieli trochę mniej farta, ale po kolei. Akcja komiksu przenosi się do kwatery głównej Mutanta, który rzeczywiście knuje coś poważnego — chce podbić świat. Komiks kończy złowieszcze hahahaha wydobywające się poza mury zamku z czerwonej cegły. Gdy wychodzimy z autobusu, okazuje się po chwili, że zawędrowaliśmy pod ten właśnie budynek. Upewniamy się, porównując to co widzimy z rysunkiem w komiksie. Tak, to niestety to.

Od tego momentu mamy coś na kształt przygodowego DOOMA. Znaczy się, stoimy sobie w 3D i widzimy własną rękę. Nie ma w niej niestety shotguna, tylko wymięty komiks, ale dalej będzie lepiej: znajdziemy młotek, grabie, jakieś laserowe pukawki, nawet sikawkę. Rozgrywka polega na przejażdżkach windami i rozwiązywaniu zagadek, które w zasadzie rozwiązują się same. Dużo jest tych motywów zręcznościowych: ganiające sługusy Mutanta oraz sam Mutant, konieczność ratowania nieudaczników z Ligi. Dużo fajnych animacji.

Ogólny klimat jest dość absurdalny i przez to śmieszny. Spotkamy się w pokoju 509 - mówi napotkany przez nas człowiek i znika. 509? Równie dobrze mógł powiedzieć — w jedynym pokoju oznaczonym numerem. Niezła jest też możliwość rozwalania z „guna" żabek, którym dopiero co uratowaliśmy życie. Miejscami nawet nieźle się bawiłem.

Taka głupawka. Mutant.

Przeciążenia, o których nie śniło się nawet pilotom

Designed for Intel MMX™

W JĘZYKU POLSKIM

SPEEDBOAT Attack

MARKSOFT

Dystrybucja w Polsce - MarkSoft
ul. Perzyńskiego 2, 01-872 Warszawa, skr. poczt. 114,
tel. (0-22) 663-93-90, fax (0-22) 663-92-98,
e-mail: marksoft@polbox.pl
http://www.marksoft.com.pl

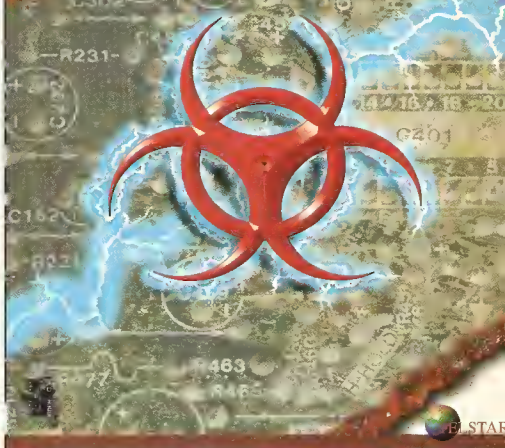
© 1997 Telstar Electronic Studios Ltd.
Developed by Criterion Studios Ltd. web site: www.telstar.co.uk

Wszelkie znaki towarowe zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych

Przerażające co? ... W porządku to tylko symulacja

W JĘZYKU POLSKIM

VIRUS



MARKSOFT

Dystrybucja w Polsce - MarkSoft
ul. Perzyńskiego 2, 01-872 Warszawa, skr. poczt. 114,
tel. (0-22) 663-93-90, fax (0-22) 663-92-98,
e-mail: marksoft@polbox.pl
http://www.marksoft.com.pl

© 1997 Telstar Electronic Studios Ltd.
web site: www.telstar.co.uk

Wszelkie znaki towarowe zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych

BEASTS & BUMPKINS

WYDAWAŁOBY SIĘ, ŻE TRUDNO WYMYŚLIĆ COŚ ORYGINALNEGO W CZASACH, GDY WSZYSTKIE POMYSŁY ZOSTAŁY JUŻ WYCZERPANE, A JEDNAK...

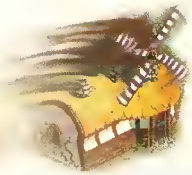
Okropne, wielkie i... śmierdzące bestie z piekła rodem atakują Bogu ducha winną wioskę, której dobroduszni mieszkańcy nie za bardzo wiedzą dlaczego to właśnie ich spotyka taki los. Szybko rozpoczynają skuteczną walkę z potworami. Po odparciu pierwszych ataków wroga, zadowoleni z siebie wieśniacy przygotowują się na prawdziwą walkę na śmierć i życie, do ostatniego smerfa... to znaczy, człowieka.

Tak mniej więcej przedstawia się historia tej zabawnie na pierwszy rzut oka wyglądającej gry. Mówiąc o intro dodać muszę, że tak klimatycznej wejściówki nie widziałem już od dłuższego czasu. Muzyka, animacja i klimat współgrają ze sobą tworząc niesamowite wrażenie. Intro nie jest zbyt długie, ale trzeba je zobaczyć.

Z niektórych recenzji gry można było wywnioskować, że jest to po prostu kolejny klon C&C. To krzywdzące, bo gra jest bardzo nowatorska. Graleś może w WARCRAFTA i SETTLERS? Jeśli tak, to wiesz co znaczy real-time strategy. Powiesz: co ma piernik do wiatraka, skoro te gry były zupełnie odmienne. Ha! BEASTS & BUMPKINKS jest właśnie doskonałym miksem tych dwóch przebojów. Z jednej strony sielankowy krajobraz fantasy, czasy rycerzy, księżniczek i smoków; rozgrywka polega na utrzymaniu ludności, zarządzaniu surowcami naturalnymi, zarabianiu pieniędzy i innych tego typu przyjemnościach. Z drugiej strony, czysta walka z potworami, mutantami i innym tego typu mięsem. Wszystko w czasie rzeczywistym, wartka akcja, okrzyki bojowe i porykiwania oślizgłych kreatur, yeah...

Ty, Lord Milder, zostałeś wyznaczony na ochotnika, a twoim głównym celem jest oczywiście obrona ludności i wytępienie atakujących kreatur. Niestety, nie jest to główny problem który na ciebie czeka: będziesz musiał również zarządzać finansami swoich podopiecznych. Na samym początku powinniśmy zadbać o to, aby nasz lud zaczął się rozmnażać(!). Radzę od razu ustawić sześć (jeżeli pozwalają na to fundusze, oczywiście) chłopskich chatek (Peasant Hut). Żeby zrodził się nowy mieszkaniec wioski, trzeba posiadać na wyposażeniu: chłopa (Male Peasant) i chłopkę (Female Peasant), muszą oni wejść do chatki no i... chyba sam wiesz, a jak nie wiesz — to spytaj rodziców, huh. To stosunkowo wyraźnie odróżnia tę grę od SETTLERS, gdzie twój państwo składało się wyłącznie z osobników płci męskiej, którzy rozmnażali się przez pączkowanie oraz od BALDIES, gdzie rozmnażanie polegało na skakaniu łysola po łóżku.

Uwierz mi, że lepiej się gra gdy wiadomo, w jaki sposób rozwiązano problem przyrostu naturalnego. Dodam jeszcze, że cała twoja populacja rodzi się jako dzieci, przechodzi okres dojrzewania i starzeje się (a potem umiera). Ludzie muszą jeść i pić, akcja jest podzielona na pory dnia i roku.



KROOGER

INS

Wszystko to czyni rozgrywkę arcyciekawą.

Na początkowych etapach zabawa ogranicza się do umiejętnego zarządzania finansami. Waluty występujące w grze to mleko, jajka, jabłka i zboże. Do umiejętnego zarządzania mlekiem należy złapać dwie krowy i zapędzić je do zagrody. Krówki na wiosnę się rozmnażają i trzoda się powiększa. Potrzebna jest również farma (Farm), do której wieśniaczka będzie zanosiła mleko. Pamiętaj, gdy grodzisz (Fence) krowy, nie zapomnij wybudować wejścia (Gate), przez które będziesz je wprowadzał. Co do jajek to prosta sprawa, należy wybudować kilka (najlepiej osiem) kurników (Chicken Farm) i po krzyku.

Jabłka i zboże uzyskasz odpowiednio zasiewając sad i pole. Do składowania zboża służy młyn (Bakery), który również przetwarza mąkę na chleb. Pamiętaj, żeby siać we właściwej porze roku. W późniejszych etapach gry należy tępić wszelakie bestie. Walka odbywa się na zasadach znanych z WARCRAFTA, tyle że tutaj walczyć mogą nawet chłopi (Peasant), którzy rzucają po prostu kamieniami. Wysyłając chłopów na przeszkolenie w gildiach (Guild), uczynisz z nich żołnierzy. Sukces oczywiście osiąga się po przejściu wszystkich misji i zabiciu ostatniej bestii.

Parę słów o stronie technicznej gry. Obraz pola walki przedstawiony jest w rzucie izometrycznym i jest to strzał w dziesiątkę. Grafika, mimo że nie zachwyca, stoi na wysokim poziomie — wszystko w wysokiej rozdzielczości, nawet intro. Animacja istot żyjących w twojej krainie również nie odbiega od standardu, ruchy są płynne i bardzo wyraźne; należałoby dodać, że postacie są bardzo małe, a zrozumiecie o co mi chodzi. Dźwięki w grze są bardzo dowcipne, często dwuznaczne, np. podczas aktu prokreacji odgłosy dochodzące z peasant hut są komentowane bardzo dowcipnie i zarazem nie przesadnie. Muzyka, mimo że nie towarzyszy nam podczas samej rozgrywki, jest przyjemna, uspokajająca i bardzo nastrojowa.

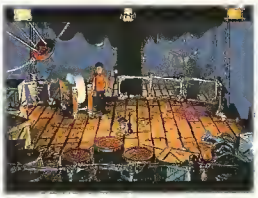
W BEASTS & BUMPKINS grało mi się niezwykle przyjemnie, oderwałem się od rzeczywistości na jakieś tydzień. Polecam grę każdemu znawcy gatunku, a także wszystkim tym, którzy po prostu chcą się zrelaksować przy komputerze — gra działa bardzo uspokajająco, mimo to nie jest monotonna. O co to, to nie. Po DUNGEON KEEPER jest to dla mnie najoryginalniejsza gra ostatnich miesięcy. Przyjemnej zabawy.

Prace nad VOODOO KID rozpoczęły się już kilka miesięcy temu. Pierwsze zapowiedzi reklamowały grę jako mroczną i surrealistyczną rozgrywkę, budzącą skojarzenia z opartym na twórczości Edgara Allana Poe THE DARK EYE. Przez ten czas istota programu ewoluowała, aby przybrać formę lekkiego, utrzymanego w konwencji serii GOOSEBUMPS horroru dla dzieci. Na szczęście nie wpłynęło to ujemnie na przyjemność z ukończenia VK. W grze można wcielić się w postać małego chłopca lub dziewczynki, jednakże wybór płci nie ma większego wpływu na charakter gry. Zadań typowo zręcznościowych jest bardzo mało, przeważają zaś zagadki właściwe przygodówkom oraz logiczne (jak chociażby ustawienie kół zębatych). Wprawdzie poziom ich trudności nie jest zbyt wysoki, lecz kilka z nich wymaga głębszego zastanowienia. Bardzo widoczna jest fascynacja autorów kultem voodoo - kolorowe świece, loa y, maski i magiczne lalki to tylko mała część „okultystycznej" otoczki programu. Trzeba podkreślić, że tajemnicza religia potraktowana została z lekkim przymrużeniem oka. Oczekujący mocnych wrażeń mogą się zatem bardzo zawieść.

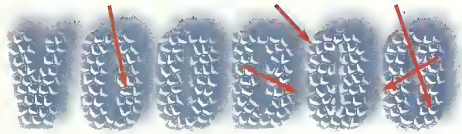
Fabuła gry jest bardzo prosta. Pewnej deszczowej nocy młody chłopiec zostaje porwany przez kapitana statku-widmo, barona Saturday. Niestety, pan okrętu nie przewidział faktu, iż dzieciak nie działa sam - nieocenionej pomocy udziela mu na każdym kroku gracz. Zadaniem chłopca jest uwolnienie statku spod jarzma Saturdaya i skierowanie okrętu na kurs do domu.

Duże brawa dla autorów należą się za opracowanie bardzo prostego interfejsu. Rolę kursora odgrywa przypominająca tą z DARK EYE dłoń, zaś pozostałe dwie ikony to: ekran opcji oraz pulpit, na którym poszczególne fragmenty mapy składane są w spójną całość. User friendly, ot co!

VOODOO KID robi wrażenie. Jednym z najmocniejszych atutów gry jest jej fenomenalny, tak ostatnio rzadki, klimat. Odpowiada tu w jego tworzeniu nie tylko doskonała muzyka - w zależności od sytuacji jest nastrojowa, wesoła, smutna, pobudzająca, miejscami wręcz psychodeliczna! Równie korzystnie prezentuje się warstwa wizualna. Czysta, szczegółowa grafika nie zmusza gracza do mozolnego krążenia myszą po ekranie w poszukiwaniu małego, niewyraźnie narysowanego przedmiotu. Wnętrza statku dopracowano do granic możliwości - prawie każda lokacja ma własny, niepowtarzalny nastrój, co zapobiega znużeniu wywołanym ciągłym oglądaniem podobnych pomieszczeń. Występujące w grze postacie wyglądają znakomicie - najlepszym tego przykładem jest zielona, zasuszona postać służącego Barona Saturdaya. Lokaj ma także bardzo dystyngowany, spokojny głos, którym wygłasza komiczne sentencje. Prócz „zwykłej" grafiki, VOODOO KID wypełniają ciekawe, bardzo dobrze zrobione animacje, ilustrujące najważniejsze wydarzenia. Zastrzeżenia można mieć chyba tylko do ziemistego i brudnego outro. Jak zapewnia dystrybutor gry w Polsce, firma Mirage, VK będzie sprzedawane w wersji całkowicie spolonizowanej.



Najnowsza produkcja INFOGRAMES (seria ALONE IN THE DARK, lovecraftówki SHADOW OF THE COMET i PRISONER OF ICE) to świetna gra. Mimo że przeznaczony jest głównie dla młodszych graczy, VOODOO KID urzeknie także i starszych użytkowników gier. To doskonały relaks i odpoczynek od poważniejszych tytułów - wszak nawet stres wywołany grami trzeba jakoś odreagować!



KULT VOODOO KOJARZY SIĘ PRZEDE WSZYSTKIM Z RYTUALNYMI OBRZĘDAMI, PEŁNYMI MAGICZNYCH WŁAŚCIWOŚCI LALECZKAMI ORAZ ŚMIERCIĄ. CO CIEKAWE - VOODOO KID JEST JEDNAK GRĄ PRZEZNACZONĄ PRZEDE WSZYSTKIM DLA DZIECI.

BAMSE

JACK ORLANDO

**BYŁ ROK 1933.
W AMERYCE WŁAŚNIE SKOŃCZYŁ SIĘ OKRES PROHIBICJI, OKRES BEZPRAWIA I GANGSTERSKICH PORACHUNKÓW.
NASTAŁY SPOKOJNE CZASY.
WIELU PRYWATNYCH DETEKTYWÓW STRACIŁO ZAROBKI.
JEDNYM Z TAKICH NIESZCZĘŚNIKÓW BYŁ JACK ORLANDO,
NIEGDYSIEJSZY BOHATER MIASTA,
NAJWIĘKSZY SPEC OD ŁAPANIA PRZESTĘPCÓW ZA FRAKI.**

Resztki pieniędzy przeznaczał na zakup napojów wyskokowych, a wolny czas spędzał w podrzędnych nocnych lokalach. Czasem nostalgicznie wracał myślą do najwspanialszych chwil swojej kariery...

Pojednej z libacji obudził się nie w swoim łóżku, lecz w jakiejś ciemnej alejce. Obok niego, zamiast długonogiej blondynki, leżał martwy facet. Pech chciał, że natychmiast pojawiła się policja. Powołując się na dawną przyjaźń z inspektorem Rogersem, Jackowi udało się wyblagać 48 godzin wolności, podczas których będzie musiał odnaleźć mordercę i oczyścić się z zarzutów. Jak nietrudno się domyślić, wplącze się w aferę, w której trup z alejki jest tylko niewiele znaczącym szczegółem. W sprawę okażą się być zamieszane grube ryby z mafii, piękne kobiety i wysoko postawieni urzędnicy. Aby rozwikłać zagadkę, Jack będzie musiał objechać nocne lokale, wejść w bliskie kontakty z różnymi nieprzyjemnymi typami i nie raz skorzystać z pięści.

Programiści JACKA ORLANDO włożyli naprawdę dużo pracy w dopracowanie takich szczegółów, jak cieniowanie bohatera czy efekt zamglenia postaci za szybą, choć nie są to rzeczy rzucające się od razu w oczy i przykuwające uwagę swoim kunsztem. Lokacje zostały bardzo ładnie narysowane, z dużą dbałością o szczegóły, chociaż mam wrażenie że pełniej można było wykorzystać paletę kolorów. Za to ciężko mieć jakieś pretensje do animacji — została starannie wykonana w profesjonalnych studiach w samym Hollywood.

Kiedy usłyszałem, że muzykę napisał Harold Faltenmayer, na wszelki wypadek wpadłem w zachwyt. Okazało się, że przedwcześnie. Soundtrack jest rzeczywiście ładny, ale jakoś nie za bardzo pasuje do tego, co się dzieje na ekranie. Jazzowo-bluesowe kawałki naprawdę doskonale oddają atmosferę podrzędnych lokali nocnych, za to po wyjściu na ulicę, muzyka powinna zmieniać się na coś bardziej hmm, złowrogiego.

Gra podzielona jest na cztery części. Mimo że przedmiotów jest dość dużo, nie trzeba się uciekać do próbowania na oślep „wszystkiego na wszystkim", gdyż mają one raczej logiczne zastosowanie, a poza tym te niepotrzebne znikają po ukończeniu każdej części. Pomysły na dociepy i zagadki czerpano nawet z Królika Bugsa (uderzenie rękawicą, w której jest podkowa). JACK ORLANDO obfituje w dużą ilość lokacji - jestich ponad 200 i głównie dlatego ukończenie gry zajmuje około tygodnia.

Na koniec niespodzianka: tą grę napisali nasi rodacy! Firma TOPWARE ma aktualnie trzy oddziały w Polsce. Na razie pojawiła się tylko niemiecka wersja językowa, polska jest już „w drodze". W kategorii Najlepsza Polska Przygodówka, JACK ORLANDO z pewnością sięgnąłby po laury. Patrząc z perspektywy rynku światowego, nie jest to ani gra nowatorska, ani zacofana. Stoi na podobnym poziomie, co BROKEN SWORD 2.

Harold Faltenmayer to światowej sławy kompozytor i producent muzyczny. Podczas 30-letniej kariery święcił niemało sukcesów, a najbardziej znany jest jako twórca soundtracku do filmu Gliniarz z Beverly Hills. Oprócz tego pisał muzykę m.in. do Top Gun i Running Man, a także współpracował z takimi postaciami jak Donna Summer, Laura Branigan, czy Giorgio Moroder.

HEXEN II

HAMMER

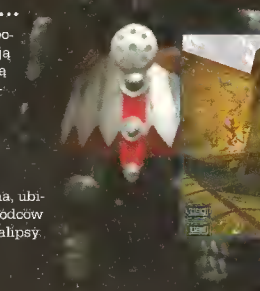
DOKŁADNIE ROK TEMU EIDOLON PRZYBYŁ DO NASZEGO ŚWIATA. Z NIEBIOS SPŁYNĄŁ DESZCZ OGNIA, SPALAJĄC NA POPIÓŁ CZTERY KONTYNENTY THYRIONU. PRZERAŻONA LUDZKOŚĆ WRAZ Z NASTANIEM ŚWITU ULEGŁA POTWORNYM GOLEMOM EIDOLONA. DO POŁUDNIA WSZELKI OPÓR ZOSTAŁ ZDŁAWIONY, A PO POŁUDNIU RZUCILI DO SKLEPÓW HEXENA II.

RAVEN SOFTWARE konsekwentnie wykorzystuje to, co zostało zaakceptowane przez rynek. Pierwszy HEXEN wykorzystywał najlepszy wówczas engine DOOMA, HEXEN II zrobił to samo z enginem Quake. Nie jest to taka zła metoda, ale graczę nie otrzymują w ten sposób nowego produktu, lecz przerobioną i poprawioną wersję QUAKE. Trzeba odwalić kawał dobrej roboty, aby gra taka jak HEXEN II wybiła się ponad poziom znanych od dawna total conversions.

Tym, co wyniosło QUAKE na szczyt była gra w sieci, rozgrywka solo nie była specjalnie pasjonująca. Twórcy H2 postanowili wypełnić tę lukę i aby zapełnić maksimum rozrywki pojedynczemu graczowi, skomplikowano nieco fabułę i dodano szczyptę elementów przygodowych i RPG.

NOWY ŚWIAT

HEXEN II zaskakuje od samego początku. Najpierw, świetną instrukcją z doskonałą historią wprowadzającą w świat gry. Schemat fabuły nie odbiega od standardu. Wszechświat opanowały trzy demony znane jako Wężowi Jeźdźcy. Dwa z nich pokonano, jednak największy z nich — Eidolon od lat terroryzuje Tyrion. Twoje zadaniem jest zabicie demona, ubijając uprzednio legiony jego sług i dowódców armii — samych Jeźdźców Apokalipsy.



Podczas rozgrywki zadanie podtrzymywania klimatu przejmuje w dużej części ścieżka dźwiękowa i trzeba przyznać, że wywiązuje się z niego znakomicie. Nastrojowa muzyka w tle, dochodzące czasem ciche szepty i dudniące echo przerażającego śmiechu rozlegającego się w opustoszałych korytarzach, robią swoje.

NOWE ELEMENTY

Zacznijmy od postaci. Do wyboru są cztery: Paladyn, Krzyżowiec, Nekromanta i Zabójczyni. Dysponują one innymi zestawami broni — podstawową — sieczną i trzema zdobywanymi później — do walki w dystansie. Każda z postaci posiada tylko sobie właściwe cechy, np. Krzyżowiec podczas walki regeneruje utracone siły, a Nekromanta nie ma problemów z wysysaniem przeciwnikom energii życiowej.

Wspomniałem już o elementach RPG i przygodowych. Bohater w miarę pokonywania kolejnych przeciwników zwiększa swój poziom doświadcze-

nia z czym wiąże się m.in. lepsza celność i maksymalna liczba punktów życia. Dysponuje też podręcznym schowkiem, gdzie przenosi rozmaite znaleziska. Zazwyczaj są to uzdrawiające eliksiry i inne przydatne głównie w walce przedmioty jak np. pochodnia, którą można (he, he) zapalić pod wodą, czy Księga Mocy zwiększająca na krótko moc każdej broni. I tu ciekawostka: działanie poszczególnych elementów zbroi i niektórych artefaktów rożni się w zależności od tego, kto ich używa.

Zupełnie inaczej niż w QUAKE przedstawia się w HEXENIE II fabuła. Nie pędzimy cały czas do przodu, lecz musimy dokładnie spenetrować labirynty danego kontynentu, aby odnaleźć kilka elementów potrzebnych do rozwiązania zagadki. Pomocne w tym będą rozmieszczone z rzadka na ścianach wskazówki. Łamigłówek w H2 jest zdecydowanie za mało, aby gra awansowała do roli przygodówki, jednak dzięki nim rozgrywka zyskuje na atrakcyjności, nie tracąc wiele z morderczego klimatu.

NOWA JAKOŚĆ

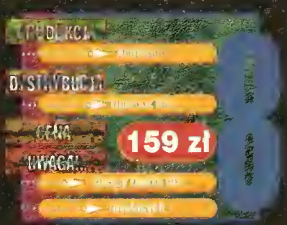
Tym, co gnębiło QUAKE, były klaustrofobicznie ciasne pomieszczenia ukazane w 16 milionach odcieni brązu i szarości. Pod tym względem HEXEN II jest bezkonkurencyjny. Co rusz natykamy się na olbrzymi, rozległy obszar pod gołym niebem i wielgachne sale. Podczas gry przemieszczamy się po wszystkich kontynentach, a każdy utrzymany jest w innym stylu: egipskim — zdecydowanie najładniejszym, średniowiecznym — wspaniale gotyckie wnętrza, środkowoamerykańskim — coś a'la Inkowie i grekorzymskim — wystrój typowo klasyczny. Trzeba to przyznać — w oprawę graficzną poszło mnóstwo wysiłku producentów i nie poszedł on na marne. HEXEN II wygląda po prostu ślicznie. Wielkie brawa za to, że nastrój osiągnięto innymi sposobami niż całkowitym zaciemnieniem ekranu.

Na każdym z kontynentów pojawiają się nowe typy przeciwników, choć wszędzie dominują rogaci łucznicy i upierdliwe pająki. Mimo że nie grzeszą oni nadmiarem inteligencji, to za banalnych uznać ich nie można. Szczególnie trudnym przeciwnikiem jest człowiek-jaguar, wykonujący olbrzymie skoki i atakujący w przerażającym tempie.

I DZIEDZICTWO QUAKE

Jeśli chodzi o wymagania sprzętowe, nie ma tu żadnej niespodzianki. QUAKE miał bardzo wysokie wymagania, HEXEN II ma jeszcze większe. Zapomnijmy o DOS'ie, gramy tylko pod Windows95. Jak dobrze pamiętacie, QUAKE lubi Intela. Nie inaczej też będzie w przypadku H2 i wszystkich gier na tym samym engine. W zasadzie, aby pograć w niskiej rozdzielczości, potrzeba p133. Tak naprawdę nie ma sensu grać poniżej 800x600, a do tego potrzeba super sprzętu. Właściwie jedynym rozsądnym rozwiązaniem jest GLHEXEN, znajdujący się standardowo na płytce. Jednak tu potrzebne jest minimum 24Mb RAMu.

Dziedzictwo QUAKE to przede wszystkim konsola i absolutnie identyczny system konfigurowania gry. Sieć jest tu dostępna na identycznych, jak w QUAKE zasadach, jednak specyfika arsenału, nienajlepiej przystosowanego do walki na odległość, nie wróży popularności QUAKE. Z drugiej strony, nie jest tragicznie, bo można fragować na odległość, a prześliczne wnętrza z pewnością skuszą wielu graczy. Mimo konkurencji ze strony innych gier 3D, HEXEN II broni się doskonale. Fani jedynki i produkcji doomowatych nie będą zawiedzeni.



TOMASZ PRZYJEMSKI

THE FEEBLE FILES

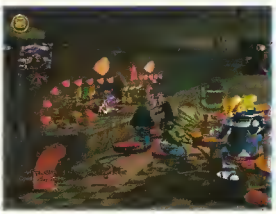
Najbardziej eksponowane pozycje na liście dokonań brytyjskiej firmy ADVENTURE SOFT zajmują dwie części znakomitej przygodówki SIMON THE SORCERER. Zachwycały nas one miłą ciepłą grafiką i zagadkami o satysfakcjonującym stopniu trudności. Trzecia część przygód sympatycznego czarokowi udaje się wpaść na ziemską sondę kosmiczną i zmienić jej kurs, kierując ją prosto na jeden z budynków swojego zakładu pracy...

Świat Feebla, odległy o wiele lat świetlnych od naszej planety, zarządzany jest przez organizację nazywającą się „Towarzystwem". Na czele jej stoi boski Omnidzo sprawnie, a podawane obywatelom Pigułki Szczęścia robią swoje. Sumienności w przestrzeganiu dyrektyw pilnują ponurzy Egzekutorzy, wspierani przez wyraziste widmo zesłań na Cygnus Alpha, karnej kolonii, gdzie więźniom pierze się mózgi.

FEEBLE, ALBO PO NASZEMU SŁABIAK TO IMIĘ PEWNEGO GRENELONA ZATRUDNIONEGO W MINISTERSTWIE GALAKTYCZNEJ NIEPEWNOŚCI W DEPARTAMENCIE KÓŁ-W-ZBOŻU.
WIECIE, TO TE ŚLADY, KTÓRE ZOSTAWIAJĄ SPODKI LĄDUJĄCE NA POLACH.
PRACA FEEBLA WŁAŚNIE NA TYM POLEGA - ZOSTAWIA ŚLADY W ZBOŻU.

dzieja, przewidziana jest na połowę przyszłego roku, póki co mamy THE FEEBLE FILES — przygodówkę na czterech kompaktach. Cztery kompakty wśród fanów klasycznych graphic adventures mają prawo budzić niepokój, gdyż ta ilość krążków pod hasłem „gra przygodowa" zwiastuje z reguły kolejny klon MYSTA, a to już jednak nieco inny gatunek albo - wręcz umownie nazywany grą - zestaw sekwencji video, które często rozdziela niewiele więcej niż kliknięcie myszą. THE FEEBLE FILES to jednak najprawdziwsza przygodówka w tradycyjnym, ukochanym przez wielu stylu, a cztery kompakty oznaczają zwyczajnie wiele, wiele godzin grania.

Tytułowego Feebla, paskudnie wyglądającego zielonego kosmitę, poznajemy w nieznośnie długaśnym intrze. Podczas drogi powrotnej z Ziemi, naszemu ufoludek-Mózg, któremu mieszkańcy najbardziej rozwiniętych planet wszechświata winni są absolutne posłuszeństwo (Ziemia na szczęście uznawana jest za zacofaną). W tym totalitarnym systemie najważniejszym dokumentem jest Karta Dyrektyw — ogromna księga, pełna zakazów i nakazów. Wśród wielu zapisów znajduje się i ten zakazujący płaczu, gdyż wszystkich obywateli obowiązuje stały stan zadowolenia, a za uronioną łzę można być unicestwionym przez Szczęściobota. Społeczeństwo nie protestuje, gdyż „Towarzystwo" działa bar-



Najświeższym kandydatem do zsyłki jest przykładny obywatel Feeble — złamał coś z tuzin dyrektyw narażając „Towarzystwo" na stratę trzech milionów kredytów. Przyznam się, że gdy znużony intrem zobaczyłem jeszcze, z kim przez cztery kompakty będę musiał się identyfikować, nie byłem w najlepszym nastroju. Moje negatywne nastawienie uległo jednak błyskawicznie metamorfozie, gdy okazało się, że fajowe pomysły z poprzednich dzieł Simona Woodroffa, są obecne również w FEEBLE FILES.

Sposób narracji na przykład. Na samym początku Feeble stara się dostać do siedziby ministerstwa, ale na przeszkodzie staje mu machina biurokratyczna. Poznając więc teren i sposobiąc się do rozwiązywania tego problemu, napotykamy w lokalnym barze zieloną ahm... piękność, która zaproponowawszy zapłatę żąda, żebyśmy zanieśli gdzieś tajemniczą paczuszkę. Wygląda na

to, że do dotychczasowych wykroczeń, Feeble dorzuci kolejne — zbrodnię (nieświadomą) współpracy z ruchem oporu! W chwilę potem oglądamy niezwykle frapujący przerywnik, w którym siedzący w lokalu tajny agent (chudzielec w czerni) rozmawia przez telefon z jakimś bardzo ważnym jegomościem (spokojny głos mordercy i solidny fotel). W ten oto sposób dowiadujemy się, że Feeble został namierzony i w zasadzie nie wiadomo czy dożyje do drugiego kompaktu. Podobnych, ciekawych scenek jest zresztą sporo, i to wcale nie kosztem czasu gry.

Jest również humor, który tradycyjnie pojawia się w najlepszych grach tego gatunku. Mamy zabawne dialogi — na przykład trwająca cztery i pół minuty dyskusja pilota statku z kontrolerem w porcie (w której ten pierwszy stara się przekonać upartego urzędnika, by dał mu wyładować towar mimo braku dokumentów), kolorowy świat (frachtowiec o nazwie KICK A55) i wyraziste postacie: choćby SAM, robot psychokiller (tak w ogóle to jakoś dużo w tej grze rysunkowego gwałtu, przemocy i trupów).

A zagadki? Polecam największym specjalistom — długie i zadziwiające, ale wciąż logiczne łańcuchy przyczynowo-skutkowe i niekiedy konieczność skorzystania z pomocy innych bohaterów gry, którzy tymczasowo przejdą pod naszą kontrolę. Stopień skomplikowania pozwoli nam bawić się w tę grę bardzo długo. Co jakiś czas zdarzają się zagadki nieco innego rodzaju. Niektóre z nich bardzo przypadły mi do gustu. Na przykład znalazłszy się na pewnej zacofanej planecie, trzeba było wpaść na to, że należy złapać tubylca, a potem jeszcze to zamierzenie wykonać, sprytnie na zmianę poruszając się samemu i kierując robotem. Inne, polegające na zabawie z kolorami na różnych planszach nie zachwycają. Pewną wadą zabawy jest także to, że miejscami trzeba się naprawdę sporo nachodzić. Nie jest to jednak przecież aż takie straszne i potęguje tylko ciśnące się na usta popularne określenie: „przygodówka dla hardcorowców".

Zgodnie z obecnymi standardami, zabawa odbywa się na pełnym ekranie. Dostęp do przedmiotów otrzymujemy po naciśnięciu przycisku w lewym rogu, a polecenia wydawane Feeblowi, wyobrażane kształtem kursora, zmienia prawy klawisz myszy. Interfejs, z którego przyjdzie nam korzystać, jest dosyć intuicyjny, a jednocześnie pozostawiający autorom puzzli sporo manewru — mamy cztery polecenia — oglądanie, używanie, branie i łącznie przedmiotów.

W pewnym pomieszczeniu wiedziałem, że należy coś zepsuć w telewizorze, ale w jakiś czas potem byłem stale przylapywany przez pilnującego robota. Co prawda w pokoju była, dająca się otwierać szafa, która aż się prosiła by się do niej schować, ale polecenia użycia szafy sprowadzało się do jej zamknięcia. Do szafy należało po prostu wejść! Niby logiczne, ale...nieco podstępne.

Polecam THE FEEBLE FILES ludziom kochającym tradycyjne przygodówki — takie są najlepsze.

SHADOW WARRIOR

SHADOW WARRIOR TO KOLEJNA GRA TYPU: ALBO TY, ALBO ONI. PANOWIE, CZEKAJĄ NA WAS SETKI NARWANYCH PRZECIWNIKÓW, MNÓSTWO BRONI I AMUNICJI! JEŚLI CHCECIE PRZEŻYĆ, MUSICIE WALCZYĆ!

COVAL

Każda szanująca się firma w Japonii ma swojego Wojownika Cienia. Ich praca polega na szybkim i skutecznym eliminowaniu wiogo nastawionych osób. Lo Wang pracował dla bardzo poważnego koncernu Zilla. Wykonywał swoje zadania z zabójczą dokładnością do czasu, gdy odkrył, że uczestniczy w realizacji planu zdobycia kontroli nad Japonią, a może nawet nad całym światem.

W SHADOW WARRIOR już nie trzeba ratować samic ze statku Obcych ani szukać sposobu na wskrzeszenie swojej ukochanej. Wojownik Cienia sprowadza się do walki w rzeczywistym, zdominowanym przez przemoc świecie, z naładowanym UZI, przeciw czołgom pilnującym prywatnych terenów. Już na samą myśl o tym, adrenalina zaczyna nienaturalnie krążyć w twojej krwi.

Na rozpracowanie czekają całutkie 22 plansze, nie wliczając sekretnych. Każda pełna japońskich wojowników, z pięknymi krajobrazami oraz coraz to nowszymi rodzajami broni. Gdzieniegdzie w postaci roznegliżowanych panienek przewijają się motywy mangi. Szkoda tylko, że nie przewidziano jakiś specjalnych opcji pozwalających na więcej niż tylko patrzenie.

SHADOW WARRIOR prezentuje nowy garnitur broni, a wydawałoby się, że niewiele już da się tutaj wymyślić. Pomysły są dosyć oryginalne, chociaż nie obyło się bez rozpylacza - w postaci dwóch UZI i mocnego kopa w twarz, czyli RPG. Arsenał przypomina połączenie wiekowych tradycji wschodu z najnowszymi osiągnięciami techniki. Z rarytasów wymienię bombę atomową, robiącą niemałe spustoszenie i zionącą magicznym ogniem głowę, uprzednio odrąbaną Strażnikowi.

Standardową grą obsłu[illegible] wszystkie dostępne połączenia w o[illegible]lay i. Autorzy zadbali nawet o [illegible]ty plansz i wiele przedmiot[illegible] szczególnie przydatnych po[illegible] po sieci.

Grając w SHADOW WARRI[illegible] się czasem powstrzymać od nar[illegible] li śmiechu i radości. Niektóre p[illegible] wiadane wprost przez Lo Wanga, [illegible] lające. Muzyczka doskonale za[illegible] szelaste momenty wyczekiw[illegible] Tylko grafika jakby stanęła w m[illegible] takuje trzeciego wymiaru. Większ[illegible] tów nadal wydaje się płaska jak k[illegible] pieru. Ten ogromny minus praktyc[illegible] kwalifikuje SW w stosunku do [illegible] Miejmy nadzieję, że kolej[illegible] odukcj 3D REALMS ustrzeże się tego błędu!

A tak poza tym, SHADOW WARRIOR to całkiem niedroga i sympatyczna rz[illegible] na, w której sprzedają wysokogatunkowe mięso.

INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP

PooH

ZNASZ JAKIEŚ PORZĄDNE WYŚCIGÓWKI? TAK, TAK, WIEM — NIEKTÓRZY DALIBY SIĘ ŻYWCEM POKROIĆ PODCZAS DYSKUSJI O WYŻSZOŚCI NEED FOR SPEED NAD SCREAMEREM CZY TEŻ POD. NO WIĘC DOBRZE — W TAKIM RAZIE DORZUCĘ DO TEGO OGRÓDKA JESZCZE JEDEN KAMYCZEK.

Nieco przydługi tytuł INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP powinien być znany wszystkim maniakom prawdziwych wyścigów. A jeśli go jeszcze nie znają, to z całą pewnością słyszeli o jego poprzedniku — gdzie noszącej jeszcze dłuższą nazwę: NETWORK O RAC RALLY CHAMPIONSHIP. Z czystym sumieniem mogę powiedzieć, że swego czasu gra ta zdystansowała przynajmniej o jedną długość takich konkurentów, jak na przykład wspomniany już SCREAMER. A jak wygląda najnowsza odsłona RALLY?

Ano, całkiem zacnie. Trzeba przyznać, że w porównaniu do poprzedniej edycji gra została przyzwoicie rozbudowana i ulepszona. Zanim jednak przyjrzymy się jej nieco bliżej, pozwolę sobie na drobną uwagę.

Wyścigi można podzielić na dwie kategorie. Do pierwszej należą gry, powiedzmy, czysto rozrywkowe, których jedynym celem jest dostarczenie graczowi emocji związanych z szybkością, wiatrem rozwiewającym włosy i tak dalej. Do tej kategorii należy np. POD czy też, w nieco mniejszym stopniu, NEED FOR SPEED. Kategoria druga to symulatory samochodowe. Najjaskrawszym przykładem jest FORMULA 1 GRAND PRIX 2 ze stajni MICROSOFT. A co z RALLY CHAMPIONSHIP?

Gra powinna zaspokoić wszystkich. Dla amatorów mocnych wrażeń, nie lubiących się zadręczać dziesiątkami parametrów, przewidziano tryb ARCADE — bez uszkodzeń, bez grzebania pod maską, bez stresów. A co, jeśli należysz do samochodowych profesjonalistów? Wtedy powinieneś wybrać tryb SIMULATION, który nie posiada być może tylu poziomów menu co F1GP2, ale mimo to można pobawić się w dostosowanie parametrów wozu do własnych preferencji.

Poza tym można oczywiście jeździć w standardowych trybach: CHAMPIONSHIP (oczywiście — normalne współzawodnictwo zgodnie z wszelkimi regułami ustalonymi dla tej kategorii pojazdów), TIME TRIAL (jeśli chcesz nieco potrenować przed prawdziwym wyścigiem), QUICK RACE (skok na start bez zbędnych formalności) i CUSTOM (jak sama nazwa wskazuje, to ty ustalasz tu reguły).

Zapewne wszystkich interesuje, jakież to samochody autorzy gry postanowili oddać w nasze niecierpliwe ręce.....

Oto one:

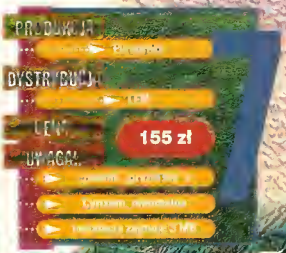
Grupa A:
Mitsubishi Lancer Evolution
Subaru Impreza WRC
Ford Escort World Rally Car
Toyota Corolla

Grupa B:
Proton Wira
Nissan Almera GTI
Renault Maxi Megane

Grupa C:
Skoda Felicia
Volkswagen Golf GTI 16V

A co z samą jazdą? No cóż... To trzeba przeżyć. To jest dopiero prawdziwe życie, prawdziwy wyścig. Nie jakieś tam ugrzecznione ulice miast i chłopcy w swoich wypucowanych Ferrari. Tutaj naprawdę stykasz się z matką Ziemią. Błoto, śnieg, deszcz — jednym słowem wszystkie zalety rajdu terenowego. Wszystko okraszone świetną, płynną grafiką. A gra się w to wszystko naprawdę nieźle. Dynamicznie, realistycznie — czegóż można chcieć więcej?

Jednym słowem — jeśli wyścigów oczekujesz czegoś więcej, niż tylko graficznych fajerwerków, chcesz zetknąć się z czymś więcej, niż tylko z wymuskanymi, plastykowymi trasami i w ogóle bliskie twemu sercu są wyścigi crossowe — INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP będzie niezłym wyborem. A jeśli znudzi ci się ci się ciągłe pokonywanie tych samych tras, możesz pobawić się w inżyniera terenu i zaprojektować własne. Odpowiedni edytor jest obecny w samej grze. Polecam.

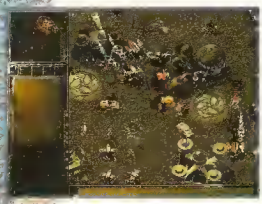


EARTH 2140

OCH, CZYŻBY NASTĘPNY KLON COMMANDA?
ILE MOŻNA CIĄGNĄĆ TEN TEMAT?
I TAK PEWNIE NIE DORASTA DO PIĘT C&C...
O NIE, POMYŁKA. NAJNOWSZA GRA NIEMIECKIEJ
FIRMY TOPWARE BIJE WSZYSTKIE STRATEGIE
REALTIMEOWE NA GŁOWĘ.
CO ZA BOGACTWO JEDNOSTEK!
A GRAFIKA! MUZYKA!

GREGORIOUS

Jest rok 2140. Ziemią władają dwie militarno-polityczne ugrupowania: Euroazjatycka Dynastia (ED) w Euroazji i Cywilizowane Stany Zjednoczone



(UCS) w Ameryce, Europie Zachodniej i Afryce Północnej. Po serii mniejszych konfliktów między tymi potęgami, w wyniku

których zostały zniszczone Afryka i Australia (bronią chemiczną i biologiczną), ludzie mieszkają w podziemnych miastach. Społeczeństwo UCS jest zatomizowane, dekadenckie i żyje z pracy robotów. Ustrojem ED stał się totalitaryzm, a ludzie stopniowo przekształcani są metodą klonowania w androidy.

Nadszedł czas ostatecznego rozwiązania sporu o to, kto powinien władać Ziemią. Zwycięzca może być tylko jeden, bez względu na koszty w ludziach i stopień dewastacji planety.

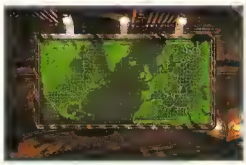
Graczu, wcielasz się w głównodowodzącego wojsk jednej ze stron i oczywiście masz za zadanie WYGRAĆ. Przed tobą ponad 30 misji do wykonania, o bardzo wysokim stopniu trudności. Nie przesadzam, gra jest piekielnie trudna. Misje nie zaskakują w sumie niczym nowym - od zniszczenia wszystkich wrogich jednostek, po zniszczenie wrogiej bazy. Brzmi to jak powrót do czasów DUNE II. Ale za to w jakim luksusowym stylu...

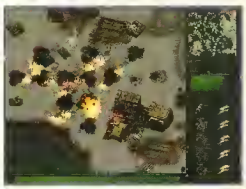
Do dyspozycji masz około 30 typów jednostek i prawie 10 typów budowli dla każdej ze stron. Widać tu nie tyle rozmach, co raczej pomysłowość programistów. Każda ze stron konfliktu ma 4 rodzaje piechoty, łącznie z mobilnymi minami. Odpowiednikami lekkich czołgów ED są u UCS roboty bojowe (mecby - 6 typów), każdy z innym uzbrojeniem i możliwościami. Cięższe jednostki, to antygrawitacyjne bombowce z bombami plazmowymi, czołgi laserowo - rakietowe, krążowniki itp. W sumie w grze występuje masa różnorodnego sprzętu. Przez to gra jest bardzo urozmaicona, zwłaszcza gdy pod bazę podjeżdża niepozorny łazik i zaminowuje drogi dojazdowe.

Gra jest trudna. Nie tylko z powodu swojej szybkości (spowolnić ją można w niewielkim tylko stopniu), ale głównie poprzez dobre algorytmy funkcjonowania wojsk przeciwnika. Podjazdy, taktyka spalonej ziemi i wciąganie w kocioł należą do normalnego repertuaru zagrywek. Nie znaczy to, że od czasu do czasu nie zdarza się standardowy, masowy najazd na bazę ze wszystkich stron.

Nie da się zaprzeczyć, że EARTH 2140 jest bezpośrednim klonem C&C. Jednakże doskonała grafika czyni z tej gry produkt moim zdaniem od C&C lepszy. Jednostki są małe, lecz wyraźnie widoczne. Dopracowane zostały strzały i wybuchy, podczas większych potyczek jednostek nie widać już zza zasłony dymu i ognia. Roboty kroczą z chrzęstem, rakiety gwiżdżą, zniszczone jednostki jeszcze przez jakiś czas się palą, pozostaje tylko spalona trawa. Pod względem grafiki tła EARTH 2140 nie ustępuje w niczym DARK COLONY. Grafika terenu jest wprost fantastyczna, trójwymiarowa (wzgórze jest wzgórzem, a nie ciemnym naleśnikiem). Wiele radości daje samo podziwianie zieleniącej się na polu bitwy trawy.

Aktualnie gra dostępna jest w wersji niemieckojęzycznej, lecz niedługo INTERPLAY wyda wersję angielską, co niewątpliwie przyczyni się do wzrostu popularności gry. Jeszcze o EARTH 2140 usłyszymy.





AGENT ARMSTRONG

OD KIEDY PAMIĘTAM, ŚWIAT NIGDY NIE MÓGŁ ZAZNAĆ SPOKOJU, WCIĄŻ I WCIĄŻ WROGIE ELEMENTY PRÓBOWAŁY ZMĄCIĆ ŚWIĘTY PORZĄDEK STWORZONY PRZEZ ONZ.

GUTEK

Tylko jeden człowiek może obrócić w pył diabelski plan mafiosa Falconettiego - nazywa się on Armstrong, agent Armstrong. Choć jest już w podeszłym - jak na agenta - wieku, wciąż dużo potrafi. Przed jego lufą znajdzie się mnóstwo lokacji, w których Falconetti ukrył swoją broń i oddziały. Tak więc do dzieła agencie specjalny numer 000.

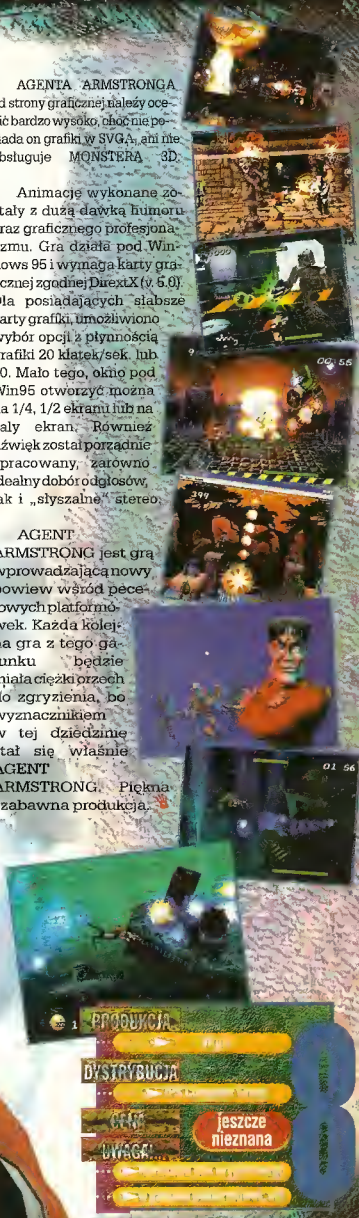
AGENT ARMSTRONG jest grą typową pod względem treści i bardzo nietypową pod względem obsługi. Otóż masz właściwie nieograniczoną możliwość poruszania się we wszystkich kierunkach, w trzech wymiarach. Jest to rozwiązanie oryginalne, zwiększające atrakcyjność gry, mimo że niektóre osoby mogą się trochę gubić w klawiszach sterowania. Dzięki wielokierunkowości ruchów, zwiększa się również zwiedzany teren. Dzięki nowatorskiemu rozwiązaniu, Agent może wchodzić do budynków, biegać po dachach hangarów, wspinać się na półki skalne, strzelać do łudków z lewej i prawej. Istna sielanka!

Należy wspomnieć, że misje Armstronga odbywają się w zróżnicowanych środowiskach, jak np. dżungla, lotnisko, baraki czy chociażby misje podwodne. Ogólny widok gry przypomina produkt stworzony na automaty. W AA jest coś, co mimo ciągłych niepowodzeń gracza powoduje, że wciąż powraca on do gry.

AGENTA ARMSTRONGA od strony graficznej należy ocenić bardzo wysoko, choć nie posiada on grafiki w SVGA, ani nie obsługuje MONSTERA 3D.

Animacje wykonane zostały z dużą dawką humoru oraz graficznego profesjonalizmu. Gra działa pod Windows 95 i wymaga karty graficznej zgodnej DirectX (v. 5.0). Dla posiadających słabsze karty grafiki, umożliwiono wybór opcji z płynnością grafiki 20 klatek/sek. lub 30. Mało tego, okno pod Win95 otworzyć można na 1/4, 1/2 ekranu lub na cały ekran. Również dźwięk został porządnie opracowany, zarówno idealny dobór odgłosów, jak i „słyszalne" stereo.

AGENT ARMSTRONG jest grą wprowadzającą nowy powiew wśród pecetowych platformówek. Każda kolejna gra z tego gatunku będzie miała ciężki orzech do zgryzienia, bo wyznacznikiem w tej dziedzinie stał się właśnie AGENT ARMSTRONG. Piękna i zabawna produkcja.



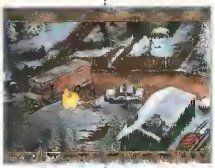
POSTAL

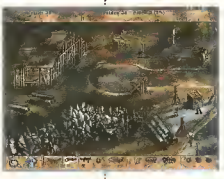
MAMUT

CRUSADER: NO REMORSE
WSKAZAŁ NOWY KIERUNEK ROZWOJU STRZELANIN - OTO BOWIEM WYDANO GRĘ Z OBOWIĄZKOWĄ „MULTIMEDIALNĄ" OTOCZKĄ, LECZ TEŻ Z RZADKIM WÓWCZAS GIGANTYCZNYM ŁADUNKIEM GRYWALNOŚCI!

Niestety jej kontynuacja, wydana przeszło rok później, nie spotkała się z tak ciepłym przyjęciem jak „jedynka". Pomoc nadeszła ze strony zgoła nieoczekiwanej, gdyż omawiany obecnie POSTAL jest dziełem TAKE 2. Programiści z TAKE 2 zapadli w pamięci graczy głównie dzięki dwóm osadzonym w środowisku cyberpunk przygodówkom - BUREAU 13 oraz HELL. POSTAL zaś, jest grą typowo zręcznościową - garściami czerpiącą z doświadczeń serii ALIEN BREED, LOADED oraz wspomnianego już CRUSADER: NO REMORSE.

POSTAL pozwala na przeżycie kilku dni w ciele najbardziej poszukiwanego, okrutnego mordercy. Akcja gry rozpoczyna się w momencie, gdy wszystkie siły policji i służb specjalnych zostają zmobilizowane, aby ująć bohatera gry. Obława na przedmieściach bardzo szybko przeradza się w krwawą łaźnię. Zabójca uchodzi żywy z miejsca zbrodni i wyrusza w podróż dookoła Stanów Zjednoczonych... Na jego drodze staje mała armia - od zwykłych „krawężników", poprzez standardowe jednostki SWAT i żołnierzy z rakietnicami, aż do samobieżnych działek, strzelców wyborowych i komandosów. Arsenał broni jest bardzo efektowny i zróżnicowany. Podstawowym argumentem jest słaby i mało celny pistolet maszynowy, doskonały do szybkich wypadów z ukrycia lub przerabiania na siekaninę niewinnych przechodniów. Bardzo dobra jest też poczciwa dwururka, pozwalająca wykończyć tuziny wrogów za jednym wypałem. Rakietnica i wyrzutnia granatów z napalmem są niezastąpione w walce na dystans, zaś miotacz ognia i ciężki karabin maszynowy (yes!) zalecane są do wykończania liczebniejszych grup. Użycia granatów rozrywających min przeciwpiechotnych i koktajli Mołotowa tłumaczyć nie trzeba.





Gra jest po prostu doskonała. Sterowanie, mimo że na pierwszy rzut oka opracowane niezbyt szczęśliwie, w ferworze walki sprawdza się wyśmienicie. Ogromne wrażenie robi grafika - ręcznie rysowane tła plus dosyć „techniczne" postacie stanowią miłe dla oka połączenie. Gdy bohater wbiegnie za jakiś obiekt, zasłona ta staje się wokół jego sylwetki półprzeźroczysta. Standardowy rzut na pole akcji jest izometryczny, lecz w zależności od charakteru kolejnych misji ustawienie kamery zmienia się. Do fantastycznego klimatu gore dokłada się także warstwa dźwiękowa programu. Cała gra przesycona jest atmosferą „schizo" i „psychodelik", zaś dźwięk - obłąkańczy śmiech bohatera kontrastujący z jego dystyngowanym głosem, jęki umierających oraz bezosobowy huk wystrzałów - jeszcze bardziej ją potęgują. Wprowadzenie do każdej misji stanowi fragment pamiętnika mordercy, a kiedy plansza już się wczyta - obraz zaczyna falować i drgać (zupełnie jak po grzybkach).

Muszę uprzedzić, gdyż jest to rzecz bardzo istotna. Twórcy gry posunęli się do granic przyzwoitości, w wielu miejscach naginając zasady dobrego smaku i je łamiąc. Dla jednych będzie to powód do radości, inni zaś znajdą doskonały pretekst, aby wszystkie gry uznać za narzędzie Szatana. Główny bohater POSTAL, urodzony psychopata urządza krwawą jatkę gdziekolwiek się pojawi. Ranni padają w kałużach krwi, jęcząc i stękając - dobijać można nawet trupy. Cytując bohatera: „Krew. Krew jest wszędzie."

POSTAL jest dla mnie kandydatem do tytułu gry roku. Wzorcowe wykonanie, inwencja i szokujące podejście do tematu godne są najwyższych pochwał. Ale jest to naprawdę chora gra.

IGNITION

PEWNEGO POCHMURNEGO DNIA PRZYSZEDŁEM DO REDAKCJI. „JEST NOWA GRA DO ZRECENZOWANIA" - USŁYSZAŁEM. TAK? A JAKIEGO RODZAJU? „JAKIEŚ WYŚCIGI MAŁYCH SAMOCHODZIKÓW." EEE, ZNOWU... - MOJA REAKCJA NIE BYŁA ENTUZJASTYCZNA. TYMCZASEM...

POOH

No tak, bo przecież, tak na zdrowy rozum, czego można było spodziewać się po kolejnej grze spod znaku MICRO MACHINES, DEATH RALLY czy SPEEDSTERA? Wydawać by się mogło, że wszystkie nowe produkty spełniać będą ten sam standard — statyczny widok z góry, trasa o dość surowym wyglądzie, kilka podobnych samochodów do wyboru... Chociaż już na samym początku widać, że IGNITION jest czymś więcej, niż tylko „wyścigiem małych samochodzików", stanowi swoistą krzyżówkę gry tego właśnie rodzaju z „normalnymi" wyścigami. Mimo to początkowo nie oczekiwałem po niej żadnych specjalnych atrakcji.

No i szok. IGNITION jest niewątpliwie najlepszą grą w swoim gatunku! Dlaczego? Składa się na to kilka składników.

Najpierw drobiazg, ale bardzo uprzyjemniający grę — praca kamery. Muszę przyznać, że w większości wyścigów zawzwyczaj trudno mi było dobrać taki punkt obserwacji, z którego byłbym całkowicie zadowolony. Natomiast w tym przypadku kamera zachowuje się w sposób dynamiczny. Najazdy, oddalenia — pokazuje pożądany wycinek otoczenia we właściwym momencie.

Po drugie — element najistotniejszy. Trasy. Ktoś mógłby zadać sobie pytanie: czy nawet najciekawszy tor może tak bardzo wpłynąć na wrażenia wyniesione z gry? Jak najbardziej! W IGNITION trasy są po prostu wspaniałe. Wielopoziomowe, z pięknymi serpentynami po których wspinają się maszyny zawodników, z przyzwoitą ilością skrótów i tras alternatywnych. Czy na przykład spoglądaliście kiedyś podczas wyścigu za szczytu góry w dolinę, którą sunęły maszyny waszych przeciwników wyprzedzające was o dobrych kilka sekund? No cóż, tutaj taki widok jest czymś powszednim, a jednak za każdym razem jednakowo wspaniałym.

Ponadto, na torze rozmieszczone są rozmaite nietuzinkowe przeszkody — można np. zderzyć się z jadącym na pole traktorem, zostać zgniecionym przez olbrzymie kule, wpaść pod pociąg, czy też zostać zmiecionym przez śnieżną lawinę.

No i wrażenia z wyścigu. Kierować można jedenastoma pojazdami, z których cztery stają się dostępne (podobnie jak dodatkowe tory) dopiero po zdobyciu kolejnych tytułów mistrzowskich. Można więc zasiąść zarówno za kierownicą Jeepa, VW Garbusa, policyjnego radiowozu, klasycznej wyścigówki czy autobusu szkolnego. Każdy z nich posiada swoją specyfikę: próbowaliście kiedykolwiek jechać autobusem szkolnym metodą kontrolowanych poślizgów? A sama jazda — jest dynamiczna i pełna niespodzianek. A przede wszystkim, szalenie przyjemna.

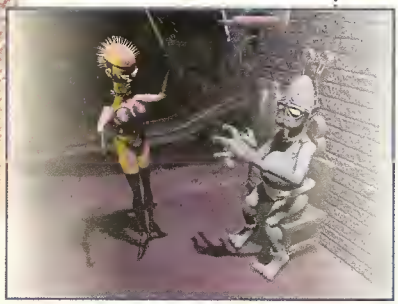
Na zakończenie wypadałoby znaleźć jakieś wady... Przyznam, że przychodzi mi do głowy tylko jedna: gra jest ciut zbyt krótka. Nie obraziłbym się, gdyby znalazło się w niej przynajmniej dwa razy więcej torów. Ale mimo wszystko podtrzymuję, że są to najlepsze wyścigi z akcją widzianą z góry, w jakie kiedykolwiek grałem.

DEMENTIA

BAMSE

DEMENTIA JEST GRĄ BEZPRECEDENSOWĄ. NIE DLATEGO, ŻE MA ZAKRĘCONĄ GRAFIKĘ, JAKIEJ ŚWIAT DOTYCHCZAS NIE WIDZIAŁ. PO RAZ PIERWSZY W HISTORII GIER KOMPUTEROWYCH DO ROLI GŁÓWNEGO BOHATERA ZAANGAŻOWANO STARSZĄ, SIWIUTEŃKĄ BABCIĘ.

Mimo przepisowej postury — krzywe nogi, dziesięć kilo zmarszczek i paskudna siwa peruka — jest ona nieco odmienna od wszystkich babć. To co wyróżnia bohaterkę gry, to zwinność i serce nastolatki. Z uśmiechem na twarzy wykonuje najtrudniejsze nawet akrobacje, po długim biegu nie czuje zmęczenia, a podróże kosmiczne znosi mniej więcej tak jak oglądanie telewizji.



Jej rodzinka została porwana, ale to wcale nie wzruszyło babuni. Wręcz przeciwnie — miała ich już po dziurki w nosie. Najgorsze było to, że ktoś przez pomyłkę zabrał jeszcze przepis na jej ulubione ciasto, a bez niego nie mogła wygrać zbliżającego się konkursu. Oczywiście, natychmiast ruszyła w pościg. Będzie musiała zwiedzić dziesięć przedziwnych światów rozmieszczonych na sześciu różnych planetach i pokonać Królika - sprawcę napadu.

DEMENTIA ma jedną zasadniczą wadę — pięć kompaktów. Po wykonaniu kilku czynności mamy już dostęp do większości lokacji i przy przemieszczaniu się między nimi często trzeba żonglować płytkami. Już samo spacerowanie po dziesiątkach plansz w poszukiwaniu jakiegoś śladu czy nowej zagadki do rozwiązania, jest bardzo żmudne, a gdy do tego dodamy ciągłe zmienianie kompaktów, efekt jest opłakany. Przypominają się czasy starej, poczciwej Amigi i jedenastodyskietkowych przygodówek, jak na przykład THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2.

Bezsprzecznie najlepiej z całej gry prezentuje się szata graficzna. Lokacje są pięknie wyrenderowane, mają karykaturalne kształty, animacja również stoi na najwyższym światowym poziomie. Odniosłem wrażenie, że całość została ulepiona z tej samej gliny, co THE NEVERHOOD, choć oczywiście tym razem nie ma mowy o plastelinopodobnych ludzikach.

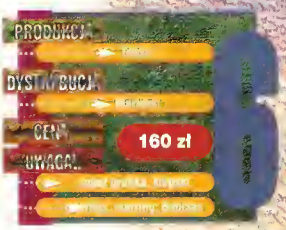
Muzyka także jest na najwyższym poziomie. Fajne podkłady bluesowe, które ciągle są rzadkością w grach komputerowych, uzupełniane ostrymi wstawkami metalowymi, przy zbieraniu przedmiotów doskonale podkreślają szalony i odjechany charakter DEMENTII. Dobrze wyszły również efekty dźwiękowe. Przysłuchaj się choćby rykowi krowy — prawda, że brzmi swojsko? A aktorka podkładająca głos babci jest kapitalna — słychać skrzeczenie sześćdziesięciokilku-letniego babska, ale w jej akcencie wyczuwalna jest ta młodzieńcza werwa cechująca bohaterkę.

Gra, od początku procesu jej powstawania, była zapowiadana jako coś maksymalnie szalonego, odjazdowego i pokręconego. I rzeczywiście tak jest. Babcia, mimo podeszłego wieku, zachowuje się jak młoda dziewczynka, zastosowanie przedmiotów okazuje się często sprzeczne z ich przeznaczeniem, a i fabuła jest tak absurdalna, że ciężko się w niej połapać. Do tego dochodzi humor, również odbiegający od wszelkich standardów. Opiera się on głównie na zasadzie, że im mocniej babcia dostanie po głowie, tym dowcip będzie zabawniejszy. Autorzy gry chyba zbytnio zapatrzyli się w kreskówki przepełnione gagami w stylu TOM & JERRY. Oprócz tego typu dowcipów występuje co prawda jeszcze inny komizm, zwłaszcza sytuacyjny (babcia śmiesznie rusza oczami, pupą itp.) ale jest go w porównaniu z sadyzmem stanowczo za mało.

Wspomniałem o absurdalnym zastosowaniu przedmiotów. Rzeczywiście, pasuje to do zwariowanego klimatu gry, ale gracze nie będą zachwyceni koniecznością używania „wszystkiego na wszystkim", tym bardziej, że lokacji (około 100) i przedmiotów (które babcia chowa w staniku) jest bardzo dużo. Trzeba się tyle nachodzić i nażonglować kompaktami, że na samo granie energii już nie wystarcza i w efekcie DEMENTIA szybko nuży.

Firma MARKSOFT, która przygotowała spolszczenie, odgraża się, że zaprzeczyła powiedzeniu „poezja jest tym, co ginie w przekładzie". Przygotowała dla graczy porcję naprawdę zabawnego tłumaczenia na język polski, nie odbiegającego poziomem od tego, co widzieliśmy w ACE VENTURA (przepraszam, że znowu posługuję się tym przykładem, ale ciągle stanowi on dla mnie niedoścignionY wzór lokalizacji programu na naszym rynku). A właśnie. Będziemy mogli nie tylko poczytać polskie napisy, ale nawet posłuchać naszej ojczystej mowy.

Mimo wszystko autorzy gry przeholowali. Nie potrafili zaimplementować w grze odpowiednio wyważonego humoru i zamiast świetnych dowcipów mamy pęk pseudozabawnych scen wypełnionych sadyzmem. Nie najlepszy scenariusz i częste zmienianie kompaktów to istotne wady tej produkcji. Sytuację ratuje oprawa audio-wizualna, ale czasy, kiedy była ona ważniejsza od samej treści już chyba bezpowrotnie minęły. Brawa za dobry pomysł i oryginalność.



GALAPAGOS

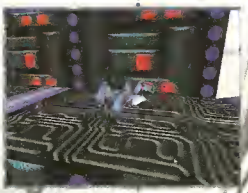
HAMMER

NA NASZYCH OCZACH POJAWIA SIĘ ZUPEŁNIE NOWY GATUNEK GIER. JAKO PREKURSORA WSKAZAŁBYM LEMINGI, POTEM BYŁO CREATURES I SZAŁ JAJEK TAMAGOTCHI. GALAPAGOS TO KOLEJNY PRZEŁOMOWA W TYM GATUNKU.

Ten rodzaj gier nazwałbym grami opiekuńczymi (niańkami?). Zazwyczaj musimy opiekować się naszym elektronicznym ulubieńcem, choć w LEMINGACH zadanie było prostsze - przeprowadzić hordę bezmyślnych zwierzaczków do wyjścia. W GALAPAGOS jest tylko jeden zwierz i to wcale nie bezmyślny.

Galapagos to coś na kształt futurystycznego, trójwymiarowego labiryntu. Pełno tu ruchomych platform, barier i śmiercionośnych strumieni energii. W środku tego wszystkiego pojawia się Mendel - syntetyczny organizm, wyglądający jak mały, czworonożny robak. Twoim zadaniem jest wyprowadzenie go na zewnątrz tego balaganu. Nie jest to jednak proste. Mendel to niezależny organizm i nie masz żadnej możliwości bezpośredniego wpływu na jego postępowanie. Jedyne, co możesz zrobić, to klikając myszką, sterować tym, co znajduje się na drodze Mendla, aby skłonić go maszerowania w pożądanym kierunku. Od razu mówię, że jest to krnąbrny podopieczny i wielokrotnie przyjdzie nam oglądać, jak rozpada się na kawałki.

Elementem czyniącym GALAPAGOS wartym uwagi jest NERM, którego użyto w charakterze mózgu Mendla. Wyraźnie widać, jak nowonarodzony robal uczy się chodzić. Niestety, później krzywa wzrostu jego IQ raptownie opada. Ciekawostką jest, że za wartość mózgu Mendla można zapisać podobnie, jak się to czyni ze stanem gry.



GALAPAGOS działa jedynie pod Win95. Mimo że producent określa minimum sprzętowe na p90, to nawet na p166 widać wyraźnie, jak gra lubi klatki animacji. Dopiero z 3Dfx Voodoo ta gra wygląda jak należy - płynna animacja i znacząco poprawiona jakość wszystkich detali. Mimo to charakterystyczna, złożona wyłącznie z kanciastych brył geometrycznych, grafika Galapagos nie wyróżnia się niczym szczególnym. Ot, po prostu zrobiona jest nieźle. Ścieżka dźwiękowa idealnie oddaje klimat opustoszałej hali fabrycznej; szum lamp, taśmociągów, sporadyczne odgłosy innych urządzeń i wyładowań elektrycznych oraz popiskiwania Mendla. Podobnie, nastrojowo, ale bez rewelacji.

Mimo wielu całkowicie oryginalnych pomysłów gra nie wybija się ponad przeciętną. Zawodzi przede wszystkim grywalność. Wiele czasu trzeba poświęcić na odkrycie sposobu przejścia danego pomieszczenia. A realizacja planu - element czysto zręcznościowy - nie zawsze jest banalna. GALAPAGOS to propozycja dla koneserów gatunku. Dodatkowy punkt za nowatorskie rozwiązania.

NERM

Non-stationary Entropic Reduction Mapping, technologia opracowana przez firmę ANARK, to nowy typ kontrolera, który, być może, znajdzie w przyszłości szerokie zastosowanie przemysłowe. W odróżnieniu od innych, ten kontroler nie wymaga wprowadzania wstępnych informacji o podlegającym mu systemie. Zasadą jego działania przypomina nieco sieci neuronowe. Analizując sygnały dochodzące z systemu, sterownik zmienia swą strukturę logiczną adaptując się do bodźców - po prostu uczy się. W przypadku zmian w środowisku zewnętrznym, kontroler jest w stanie wypracować nowy sposób reakcji. Możliwe jest także opracowanie kilku różnych odpowiedzi na ten sam bodziec.

TYM RAZEM DAJ Z SIEBIE WSZYSTKO !

International Rally Championship

Europress

Eurapa Hause Adlington Pork, Madesfield SK104NP, England
Tel: 01625 (+441625) 859444 Fax: 01625 (+441625) 879962.
Web site: http://www.eurapress.co.uk

LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licamp • EMPiK • Multimedia Sp. z o.o.
ul.Chocholawska 3c, tel./fax (0-22) 642 81 65, 642 99 21

Art Bis Club
ul. Radziszewskiego 16
LUBLIN
04-06.12.1997
TARGI GIER KOMPUTEROWYCH
W PROGRAMIE:
turnieje gier komputerowych
konkursy z nagrodami
wiele innych atrakcji
MIĘDZYNARODOWE TARGI CHEŁMSKIE

Reset mania

MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

MIRAGE

SKLEP FIRMOWY
03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4
tel. (0-22) 671 7777, fax (0-22) 671 7622
SPRZEDAŻ DETALICZNA I WYSYŁKOWA
Czynne 10^{00} - 18^{00} pon. - pt.

89,-

139,-

85,-

55,-

48,-

• NOWOŚCI • NOWOŚCI • NOWOŚCI •

149,-

145,-

AFTERMATCH	*misje do RED ALERT*	TEL.
ANIMAL	*przygodowa RPG*	139.00
ASTERIX & OBELIX	*zręcznościowa*	85.00
ATLANTIS	*przygodowa*	149.00
BEASTS'N'BUMPKINS	*strategiczna*	145.00
BLOOD	*super hit DUKE'owaty, 3D*	139.00
BROKENSWORD	*przygodowa*	149.00
CONQUEST EARTH	*strategia*	149.00
CYWILIZACJA 2 - PL	*strategiczna*	139.00
DARK COLONY	*strategiczna*	139.00
DIE HARD TRILOGY	*3 gry z filmu*	139.00
DUNGEON KEEPER	*strategiczna*	139.00
ECSTATICA 2	*zręcznościowa*	145.00
ERADICATOR	*strzelanina 3D*	115.00
F16 FIGHTING FALCON	*symulator*	139.00
FIGHTING FORCE	*walki 3D*	149.00
GT RACING 97	*wyścigi*	139.00
GUTS'N'GARTERS	*zręczn-przyg.*	139.00
688(I) HUNTER KILLER	*symulator*	145.00
IF22 RAPTOR	*symulator*	139.00
INDEPEDANCE DAY	*strzelanina*	139.00
INFOGRAMES PACK	*3CD, 3 gry*	89.00
JEDI KNIGHT	*Star Wars 3D*	TEL.
LAND OF LORE 2	*RPG*	TEL.
LAST RITES	*strzelanina doomowata*	85.00
LITTLE BIG ADVENTURE 2	*przyg.*	145.00
MEGAPACK 7	*10 gier*	179.00
NHL 98	*hokej 3D*	149.00
NO RESPECT	*strzelanina*	110.00
OKTLAWS	*western 3D*	185.00
PERFECT WEAPON	*strzelanina*	139.00
RED ALERT+MISJE	*strategiczna*	190.00
RIVEN	*przygodowa*	TEL.
SANDWARRIOR - PL	*symulacja*	65.00
SHADOW OF THE EMPIRE	*gwiezdne wojny*	TEL.
SHADOW WARRIOR	*strzelanina 3D*	139.00
SMOCZE HISTORIE	*przygodowa PL*	89.00
SMURFY	*zręcznościowa*	85.00
SMURFOWE PRZEDSZKOLE	*edukacja*	89.00
SPIROU	*zręcznościowa*	85.00
TAKE NO PRISONERS	*strzelanina*	149.00
TIMESHOCK	*pinball*	139.00
TIME WARRIORS	*super bijatyka 3D*	139.00
TINTIN	*zręcznościowa*	85.00
THEME HOSPITAL	*ekonomiczna*	139.00
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	*menager PL*	110.00
WARLORDS III	*strategiczna RPG*	145.00
X-COM APOCALYPSE	*strategiczna*	155.00

Przedstawione tytuły to fragment naszej oferty.
Informacje o pozostałych grach pod numerem tel.: (0-22) 671 7777
Bezpłatny katalog po przesłaniu koperty zwrotnej.

Oferta z dnia 14 października

SPECJALNE CENY

3DO DECATHLON	*sportowa*	39.00
A4 NETWORKS	*ekonomiczna*	85.00
ABSOLUTE ZERO	*kosmiczna*	48.00
ACTION SOCCER	*piłka nożna*	48.00
ALONE IN THE DARK 2	*przygodowa*	35.00
ALONE TRILOGY	*zestaw 3 cz. Alone*	139.00
A.M.O.K.	*strzelanina 3D*	65.00
BIG RED RACING	*wyścigi*	48.00
BLAM! MACHINEHEAD	*strzelanina*	75.00
BURIED IN TIME	*3CD, przygodowa*	85.00
CHAOS CONTROL	*strzelanina*	48.00
CHAOS OVERLORDS	*strategiczna*	48.00
CHRONOMASTER	*przygodowa*	85.00
CIVILIZATION+COLONIZATION	*strat.*	70.00
CRUSADER NO REMORSE	*zręcz.*	20.00
D-DAY AMERICA INVADES	*strategia*	35.00
DEUS	*przygodowa 3D-PL*	95.00
DIE HARD TRILOGY	*3 gry z filmu*	80.00
DRAGON LORE II	*RPG*	49.00
DR RADIAKI	*zręcznościowa DOOM*	29.00
EF 2000 EVOLUTION	*symulator*	149.00
EF 2000 TACTCOM	*misje*	35.00
EF 2000 SUPER	*dla Win 95*	149.00
ERASER	*z filmu Egzekutor 2CD*	95.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	*przyg.*	48.00
GENE WARS	*strategiczna*	20.00
HARVESTER	*przygodowa - horror*	49.00
ISHAR TRILOGY	*wszystkie 3 części RPG*	85.00
KILLING TIME	*typu DOOM*	49.00
K.K.N.D.	*strategiczna*	80.00
KRAZY IVAN	*symulator bojowego robota*	59.00

SPECJALNE CENY

MAGIC CARPET	*symulator*	20.00
MARCO POLO	*strategia, przygoda*	48.00
METAL RAGE	*symulator, czołg*	48.00
OFFENSIVE	*strategia, II Wojna Świat.*	55.00
OLYMPIC GAMES	*olimpiada 3D*	95.00
OLYMPIC SOCCER	*piłka nożna 3D*	95.00
ORION BURGER	*przygodowa*	95.00
PHANTASMOGORIA 2	*horror 5CD*	80.00
PIRANHA	*strzelanina*	35.00
PRISONER OF ICE	*przygodowa*	48.00
PRIVATER	*kosmiczna*	20.00
PRIVATER 2	*kosmiczna*	115.00
RIDDLE OF MASTER LU	*przyg.*	75.00
SCORCHER	*wyścigi*	65.00
SEA LEGENDS	*piraci*	85.00
SHELLSHOCK	*symulator czołgu*	75.00
SIDELINE	*strzelanina*	59.00
SMURFY	*PL dla dzieci*	110.00
STRIFE	*RPG z widokiem z DOOM*	49.00
STRIKE COMMANDER	*symulator*	20.00
THIRD REICH	*strategia*	35.00
TIME GATE	*przygodowa 3D*	48.00
TOTAL MANIA	*zręcznościowa*	85.00
TUNNEL B1	*zręcznościowa 3D*	55.00
UFO 1 + UFO 2	*strategiczna*	70.00
UNDER A KILLING MOON	*przyg 4CD*	75.00
UNIVERSAL	*przygodowa s-f*	30.00
WAGES OF WAR	*strategiczna*	65.00
WETLANDS	*super strzelanina*	75.00
WINGS OF GLORY	*zręcznościowa*	20.00
WORLD RALLY FEVER	*wyścigi*	85.00

W sprzedaży również GRY dla: SONY PLAYSTATION, SEGA SATURN, NINTENDO 64, AMIGA, ATARI XL/XE, C-64

Obowiązkowa lektura dla fanów techno

BLOOD OMEN

LEGACY OF KAIN

MAMUT

KILKA MIESIĘCY TEMU LEGACY OF KAIN ŚWIĘCIŁO TRIUMFY NA PLAYSTATION. GRA BARDZO SZYBKO ZYSKAŁA DOBRĄ SŁAWĘ I OPINIĘ NAJLEPSZEGO RPG Z ELEMENTAMI GRY ZRĘCZNOŚCIOWEJ NA KONSOLI SONY — WSZAK WYDANA ZOSTAŁA NA FALI FASCYNACJI TEMATEM „HACK N' SLASH", KTÓRĄ ZAPOCZĄTKOWAŁ REWELACYJNY DIABLO.

LEGACY OF KAIN to bardzo łagodny RPG z dużym naciskiem położonym na akcję. Charakter gry jest typowo zręcznościowy, gdyż BLOOD OMEN to przede wszystkim walka. Interakcja z postaciami ogranicza się jedynie do wysłuchiwania ich narzekań i wysysaniu ich krwi. Mroczna natura Kaina pozwala na liczne metamorfozy — wampir potrafi przybrać postać zwinnego wilka, nietoperza, który pokonywać może niezmierzone obszary Nosgoth, wieśniaka mogącego niepostrzeżenie wejść między innych ludzi oraz formę mgły, w której z łatwością przeciśnie się przez wąskie szczeliny. Początkowo uzbrojenie Kaina stanowi zwykły miecz, ale z czasem arsenał poszerzy się o płonący oręż i morgenstern, który oprócz ogłuszania przeciwników może służyć do kruszenia skał! Także i czary stają się z biegiem czasu potężniejsze — już po wykonaniu pierwszego zadania, Kain potrafi rzucać zarówno zaklęcia obdzierające ofiarę żywcem ze skóry, jak i proste czary telekinetyczne. Umiejętności wampira urastają do potęgi po zachodzie słońca.

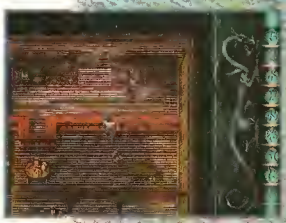
NON OMNIS MORIAR

Pewnej mrocznej nocy młody szlachcic imieniem Kain został napadnięty przez bandę opryszków i brutalnie zamordowany. Oszalały z wściekłości, z piersią przebitą mieczem ocknął się dopiero przed bramą Piekieł. U wrót otchłani otrzymał kuszącą propozycję zmartwychwstania. Tajemniczy nekromanta Mortanious zaoferował martwemu awanturnikowi możność pomszczenia własnej śmierci. Kain przystał na warunki maga, zapominając jednak o bardzo ważnej rzeczy — nic nie jest za darmo. I oto Kain powstał z martwych jako żywiący się krwią wampir! Wprawdzie zyskał wiele nowych umiejętności, nadludzką siłę i poznał tajemnice magii, ale wszyscy ludzie panicznie się go bali, słońce i deszcz osłabiało, zaś Głód dawał o sobie znać aż nazbyt często. Wampir szybko dokonał upragnionej zemsty, patroszając własnych morderców, lecz pchany dziwnym impulsem nie przerwał swej podróży. Wewnętrzny głos nakazywał mu dotrzeć do Filarów Nosgoth — reprezentującego chlubne cechy, lecz trawionego chorobą dominium...

TABULA RASA

LEGACY OF KAIN jest grą ciężką gatunkowo. Już w intrze widać scenę wbijania na pal wampira. Kraina Nosgoth pochłonięta jest wojną opiekunów Filarów, w Coorhagen szaleje zaraza, zaś grupy przestępców spotkać można praktycznie wszędzie. Kain znajduje azyl jedynie na cmentarzach, w Jaskiniach Krwi i w okolicach Filarów Nosgoth. W kryptach znajduje zaś „darmowe posiłki" — przykutych do ścian, łkających ludzi.

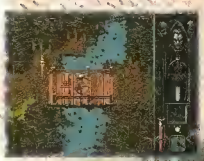
Jedyną wadą BLOOD OMEN jest grafika. Wprawdzie podrasowano przerywniki filmowe, ale w porównaniu do swego konsolowego poprzednika, LOK PC nie robi tak dużego wrażenia. Chociaż istnieje możliwość ustawienia gry w wysokiej rozdzielczości, to owocuje to nieprzyjemnym



zwolnieniem programu i zupełnym brakiem płynności. Poza tym, jest na szczęście dobrze. Doskonała, nastrojowa muzyka tuszuje poniekąd wady grafiki, współtworząc jednocześnie dołującą atmosferę. Bardzo

dobrze opracowane zostały dźwięki — pomijając wycie wiatru jęki zabijanych i huk błyskawic, uwagę zwraca głos Kaina. Jest melodyjny i spokojny, co bardzo umila rozgrywkę. W czasie walki wampir potrafi się ironicznie zaśmiać lub też wydać swój bojowy okrzyk — „Vae Victis!".

Mimo że akcja jest liniowa, grając w ogóle się tego nie odczuwa. Zwiedzanie ogromnej krainy Nosgoth zajmie z pewnością wiele długich nocy.



SHADOWS OF THE EMPIRE

MAMUT

Powrót „Gwiezdnych Wojen" na wielki ekran rozpoczął nową erę w historii największej batalii wszechświata. Na krótko po filmach, rynek zaatakowały książki i komiksy osadzone w świecie stworzonym przez Georga Lucasa, a także — choć z nieco mniejszym rozmachem — kolejne gry komputerowe. Po średnio udanym X-WING VS. TIE FIGHTER, LUCASARTS uderza z grą zręcznościową.

SHADOWS OF THE EMPIRE to kolejna gra na długiej liście, opatrzonej etykietką Star Wars. Produkt stanowi doskonałą konwersję gry z wersji na Nintendo 64. Jak jest to ostatnio w modzie, na całokształt SOTE składa się kilka różnych gatunków gier — od kosmicznej strzelaniny, poprzez uproszczony symulator, aż do rozgrywki budzącej skojarzenia z QUAKE lub DOOM. Trzeba zaznaczyć, że mariaż ten wyszedł grze na zdrowie, bo jest ciekawiej.

Historia „Cieni Imperium" stanowi uzupełnienie scenariusza „Gwiezdnych Wojen". Młody awanturnik z Tatooine, Luke Skywalker, znalazł już swoje miejsce w szeregach Rebelii, zaś Ciemny Lord Sith — Darth Vader działa owładnięty chęcią zgładzenia młodego Jedi. Głównodowodzący wojsk Armady łowców nagród ruszają śladem młodego Jedi. Jednym z „myśliwych" jest legendarny Boba Fett... Akcja gry rozpoczyna się na krótko przed atakiem imperialnych wojsk na tajną bazę Rebelii na mroźnej planecie Hoth. Pracujący dla księżniczki Lei najemnik Dash Rendar dokonywał właśnie międzylądowania w położonym wśród śniegów posterunku, kiedy zawyły syreny alarmowe. Niewiele myśląc, żołnierz rzucił się w wir walki...

Od tego momentu kontrolę nad Dashem przejmujesz ty. Rendar nie ma łatwego życia. Jego chlebem powszednim stają się walki z wielkimi maszynami bojowymi, utarczki ze szturmowcami Imperium oraz ogólne igranie ze śmiercią. Poziom trudności SHADOWS OF THE EMPIRE jest bardzo wysoki — już na pierwszym poziomie pokonać trzeba gigantycznego robota AT-AT. Co ciekawe, można tego dokonać na dwa sposoby: tradycyjnie, czyli poprzez oplątanie nóg robota kablem lub też wdając się z nim w długą, wyczerpującą walkę. W grze spotkać można bardzo dużo postaci i miejsc znanych z filmów i książek — planeta Hoth, niszczyciele gwiezdne, złomowisko Old Mantell, imperialni piechurzy i komandosi, Imperium znalazł nowego sojusznika — przywódcę organizacji przestępczej Black Sun, Księcia Xizora. Pierwotny rozkaz schwytania Skywalkera żywcem, zostaje potajemnie zmieniony na polecenie zgładzenia chłopaka.

XS

w SHADOWS OF THE EMPIRE przygotowali programiści z LUCASARTS już kilka lat temu w REBEL ASSAULT II, lecz tam rewolucje ograniczały się w zasadzie jedynie do zmiany środka lokomocji. SOTE pozwala na olbrzymią swobodę. Każdy z poziomów dopracowany został do granic możliwości, np. akcja w bazie Hoth zachowuje wszystkie aspekty porządnego 3D (można nawet ruszać głową!).

Najsilniejszą stronę SOTE stanowi grafika. Gra działa wyłącznie z akceleratorami 3D wykorzystującymi chipsety: 3Dfx Voodoo, Rendition Verite1000 oraz Permedia 2. Dzięki obsłudze tychże dobrodziejstw, gra zyskuje wiele na szybkości działania, ale przede wszystkim — na jakości grafiki. Świat przedstawiony w grze wygląda po prostu obłędnie. Wystarczy zobaczyć kroczącego dostojnie, pokrytego przeróżnymi teksturami gigantycznego AT-AT! Jeśli choć raz zobaczysz grafikę SHADOWS OF THE EMPIRE, wszystkie inne gry (z GL-QUAKE i GL-HEXEN II łącznie) wydadzą ci się po prostu brzydkie. Od razu zakochasz się w ślicznych myśliwcach Tie-Fighter oraz niepowtarzalnych sceneriach: m.in. zamku Xizora, wnętrzu - przypominającego Sokoła Millenium - Outridera i pustynnych krajobrazach Tatooine. Warstwa wizualna SOTE ma tylko jedną wadę - czasem, gdy na ekranie jest więcej animowanych obiektów, gra potrafi na chwilę zwolnić. Co zaś tyczy się muzyki, wystarczy chyba jeśli powiem, że wykorzystywana była ona w „Gwiezdnych Wojnach". I nic już chyba w tej kwestii dodawać nie trzeba.

Akcja gry jest bardzo szybka. Dash jest zarówno myśliwym jak i zwierzyną, goni aby zaraz zacząć uciekać. Sceny zmieniają się jak w kalejdoskopie, akcja rozgrywa się na coraz to kolejnych planetach i systemach słonecznych. Duży wpływ na stworzenie fenomenalnego klimatu gry mają różne poziomy rozgrywki — niekiedy sterujesz szybkim i zwrotnym Snowspeederem w innych gnasz na futurystycznym skuterze (Swoopie). W niektórych planszach z laserem w garści przemierzasz kilometry podziemnych korytarzy, siedzisz za topornym działem pokładowym lub skaczesz po wagonach pędzącego pociągu. Przedsmak tego, co zawarte zostało

Jeśli lubisz szybką akcję i niewymagającą fabułę — koniecznie kup SHADOWS OF THE EMPIRE. Jeśli jednak wolisz bardziej „ambitną" rozrywkę, w SOTE jej nie znajdziesz. „Artyści Lucasa" poszli tym razem wyraźnie w stronę popularnego gustu.

W każdym razie: niech Moc...

QUAKE

zmodyfikowany

YOONIOR

SIŁA QUAKE'A TKWI W MOŻLIWOŚCI DOKONYWANIA NIESKOŃCZONEJ ILOŚCI PRZERÓBEK. BEZ NIEJ NIE BYŁOBY NAWET REAPERBOT'A...

©„I WANT AN ICE CREAM TOO - SAID AN OGRE"

GENEZA MOD(YFIKACJI). NA POCZĄTKU BYŁ QUAKE.

Już na samym początku twórcy Quake'a wprowadzili mechanizmy pozwalające na znaczne modyfikacje samej gry. W stworzonym na użytek Quake'a pseudo-języku programowania QuakeC (zbliżonym bardzo do C++) zapisano tak ważne informacje, jak sposób poruszania się postaci, działanie broni i pułapek, zarządzanie odgłosami czy też kolejność zmiany map. Po kompilacji, wszystko to umieszczono w pliku progs.dat (schowanym w id0.pak). Dzięki udostępnieniu źródła, programiści na całym świecie mogli tworzyć modyfikacje (w skrócie mod'y) według własnych pomysłów — ulepszając i rozwijając oryginalne pomysły projektantów z id Software.

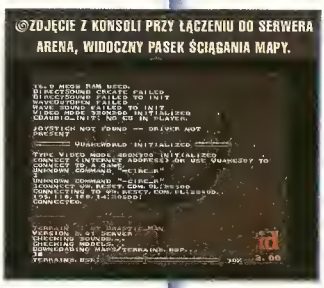
Dzięki tak zgrabnie skonstruowanemu mechanizmowi rozszerzeń, powstał m.in. ReaperBot (jak i inne boty), Realistic Weapons, Holodude czy też mod'y dla serwerów. Tym ostatnim chciałbym poświęcić ten artykuł. Wybrałem — nie bez powodu — dwa rodzaje rozszerzeń serwerów QW, zainstalowane na polskich serwerach QuakeWorld.

ARENA GLADIATORÓW

Jeżeli znudziła wam się krwawa jatka jaka ma miejsce na większości serwerów w Polsce (szczególnie wieloosobowe fragowanie), możecie spróbować czegoś zupełnie innego. Starzy wyjadacze sieciowi powiadają, że prawdziwy deathmatch to tylko gra „1 na 1". Jakże wiele jest w tym stwierdzeniu prawdy!

Pojawienie się 11 września na serwerze QuakeWorld CHIP'a rozszerzenia Rocket Arena wywołało niespotykany od dawna entuzjazm wśród graczy, mordujących się zapamiętale już w pierwszy wieczór do piątej nad ranem! Nazajutrz, na liście dyskusyjnej poświęconej grom komputerowym w Polsce (pl.rec.gry.komputerowe) pojawiło się wielu gladiatorów Areny, rozgorzały dyskusje i niekończące się spory o wyższości Areny nad innymi serwerami.

Reguły walki na Arenie są proste. Gra toczy się w trybie „1 na 1" na specjalnie przygotowanych mapach przy udziale obserwatorów, a wszystko to przypomina walki gladiatorów w rzymskim Koloseum przed obliczem cezara. Podstawową zasadą jest: „zwycięzca zostaje, przegrany odchodzi". Choć sam twórca Areny woli bardziej drapieżne określenie: „dwóch wchodzi, jeden zostaje". Każda para graczy walczy przez jedną rundę. Przegrany „zasiada" z powrotem na trybunach dla obserwatorów, natomiast zwycięzca walczy z następnym graczem z kolejki. W razie remisu mecz jest powtarzany. Czekając na swoją kolej, obserwatorzy oglądają z trybun toczącą się walkę. Kiedy przychodzi upragniona chwila, gladiator zostaje teleportowany na arenę, otrzymując komplet broni, 100% życia i czerwoną kamizelkę. Stoper odmierza 10 sekund do rozpoczęcia walki... Gong! Teraz zostaje już tylko zabić lub zostać zabitym.



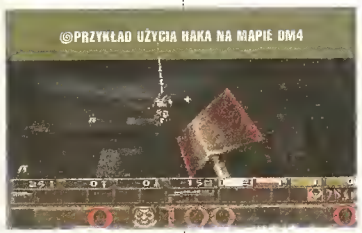
©ZDJĘCIE Z KONSOLI PRZY ŁĄCZENIU DO SERWERA ARENA, WIDOCZNY PASEK ŚCIĄGANIA MAPY.

Obecnie jedynym serwerem QuakeWorld w Polsce zaopatrzonym w moduł Rocket Arena (w wersji 1.04) jest jeden z trzech serwerów QW redakcji Resetu, qw.reset.com.pl:28500, niezbędny do gry plik z klientem Areny można ściągnąć poprzez FTP z ftp.reset.com.pl/pub/quakeworld/arena/arena.zip. Bieżąca wersja Rocket Areny to 1.10, zawiera ona 19 map. Instalacja Areny polega na utworzeniu katalogu QUAKE\ARENA\ i zgraniu do niego pliku pak0.pak zawartego w arena.zip. Łącząc się z serwerem rodzaj gry zostaje rozpoznany automatycznie.

Więcej informacji o rozszerzeniu Arena można znaleźć na stronach WWW:
- http://www.planetquake.com/servers/arena/(Rocket Arena Homepage)
- http://arena.telefragged.com/ (strony konkurencyjnej wersji — Telefragged Arena)

POMARAŃCZOWA ALTERNATYWA

Przez długi czas (jeszcze przed pojawieniem się QuakeWorld) najlepszym rozszerzeniem dla serwerów Quake'a był tzw. Server Modules autorstwa niemieckiego programisty Johannesa Plasa. Moduły były (i są) tak dobre, że jako pierwszy postawiłem je na serwerze Amandla już w listopadzie 1996 roku. Moim śladem poszło kilku kolejnych administratorów serwerów Quake'a (do tej pory funkcjonują one na Amandli, CHIP'ie, Piaście) i moduły w wersji 2.7.4 z hakiem z wersji 3.3.6 stały się „standardem" w Polsce. Skąd ta popularność? To proste. Dzięki modułom prostsza i skuteczniejsza była administracja quake'owym serwerem, dodatkowo pojawiały się bardzo pomocne gadżety — tryb obserwator (wprowadzony później w QuakeWorld na stałe), głosowanie nad zmianą mapy, hak (ulubieniec graczy, wyobraźcie sobie graczy walczących na DM4 jak Tarzani na lianach) oraz — co najciekawsze — nowe rodzaje broni („weldgun" — miotacz płomieni, „drones" — kierowane granaty oraz postrach graczy — szrapnel, czyli zapalające odpryskowe rakiety). Dzięki tym modułom gra nabierała smaku i urozmaicenia. Dużym plusem było to, że gracz nie musiał ściągać żadnych dodatkowych plików. Do zabawy wystarczała znajomość możliwości rozszerzeń serwera (a korzystanie z nich było banalni proste) i chęć walki.



Obecnie większość graczy korzysta z QuakeWorld. Głównie z myślą o nich powstał mod o nazwie Orange, dostępny jest w dwóch wersjach (QuakeWorld i zwykły Quake). Bieżąca wersja to Orange 1.7 (jest też wersja 1.8 beta) a składają się na nią m.in.:

–hologram (na przynętę)
–hak (liana Tarzana)
–AirFist (coś w rodzaju poduszki powietrznej, wyrzucającej przeciwników do góry)
–runy (zwiększające np. szybkość z jaką strzela broń)
–miotacz płomieni (taki sam jak w Server Modules)
–zamrażarka (działanie zbliżone do broni z Duke Nukem 3D)
–miny czasowe (o podobny działaniu do min z „Mission Pack No.1: Scourge of Armagon")

Nowe rodzaje broni wykorzystują istniejące już klawisze 1-8. Po dwukrotnym wciśnięciu pojawia się nowa broń: AirFist zamiast siekiery (1), działko szybkostrzelne zamiast Perforatora (5), miny lub freezer zamiast granatnika (6), super-spawarka zamiast zwykłej (8).

Obecnie w Polsce funkcjonują dwa serwery QuakeWorld z rozszerzeniem Orange:
–qw.reset.com.pl:28000 (serwer redakcji Resetu)
–qw.waw.pdi.net:27500 (serwer „WellofSouls")

Na serwerze Resetu grane są mapy DM2, DM3, DM4, DM6, QCON1, ELMDM4, FRAGTWN3, FRAGTWN1. Przed rozpoczęciem gry radzę ściągnąć wszystkie mapy, których nie posiadacie poprzez najbliższy serwer FTP (lista polskich Quake'owych zasobów FTP znajduje się pod adresem http://www.quake.org.pl/), w przeciwnym razie QuakeWorld będzie je download'ował automatycznie, co trwa dużo dłużej.

Sama instalacja Orange jest banalnie prosta, wystarczy ściągnąć plik z klientem (ftp.reset.com.pl/pub/quakeworld/orange/orange.zip) i rozpakować go do osobnej kartoteki w katalogu QUAKE.

Strona domowa twórcy modułu Orange (http://ps.cus.umist.ac.uk/~fnjordy/orange/) zawiera sporo podstawowych informacji (szczególnie opis korzystania z wszystkich rozszerzeń) i na dodatek jest dość oryginalnie zaprojektowana. Zachęcam gorąco do jej odwiedzenia.

ErroRs CZYLI CZEMU NIC NIE DZIAŁA?

Otrzymuję mnóstwo e-mail'i od graczy, zasypujących mnie pytaniami i prośbami o pomoc w zlikwidowaniu błędnego działania lub też kompletnej odmowy współpracy naszej ulubionej gry. Poniżej znajdziecie porady, które powinny rozwiązać te najczęstsze i najgorsze błędy w funkcjonowaniu QuakeWorld.

komunikat błędu: server returned version 25, not 24
rozwiązanie: ściągnij najnowszą wersję klienta QW (obecnie 2.00)
uwagi: najczęstszy błąd popełniany przez graczy — używanie starej wersji QuakeWorld. obecnie wszystkie serwery QW w Polsce są w wersji 2.01. nie są one kompatybilne ze starszą wersją klientów 1.64.

komunikat błędu: Warning: from mismatch
rozwiązanie: brak
uwagi: winę za błędy tego typu ponoszą providerzy internetowi. sieć w Polsce jest

coraz bardziej zatkana z powodu lawinowego wzrostu liczby użytkowników.

komunikat błędu: Warning: U_REMOVE on full update
rozwiązanie: wpisz z konsoli cl_nodelta 1
uwagi: błąd również spowodowany poprzez duże obciążenie sieci; duża ilość pakietów nie dochodzi do serwera, powodować to może „blokowanie się" podczas gry. jeżeli wpisanie cl_nodelta 1 nie poprawi sytuacji, zrezygnuj z grania.

komunikat błędu: HOST_ENDGAME: SERVER DISCONNECTED
rozwiązanie: przed połączeniem z serwerem napisz w konsoli DISCONNECT
uwagi: błąd najczęściej pojawia się podczas używania Ospy.

LISTY

Lis

Złota polska jesień na dobre zagościła już w naszym krajobrazie. Może nie taka złota, bo wszędzie jakoś tak szaro, a patrząc na termometr to już bardziej zima niż jesień. Prawie tego nie zauważyliśmy, zaabsorbowani przeglądaniem prac konkursowych. Ostatni miesiąc w Listach minął pod znakiem Witryny Kpiarzy II. Teraz szykujemy do RESETU coś specjalnego na grudzień. Napisz koniecznie jeśli masz jakiś fajny pomysł. Pracuje nam się raźniej, wiedząc że

Będziemy w kontakcie

Dostałem dzisiaj z prenumeratą RESET CD. Patrzę BROKEN SWORD II. Super, zaraz sobie pogram zainstaluje. Wszystko OK. Daję PLAY GAME: wyskakuje „INSERT CD1" i blokuje mi komputer. Próbowałem wsadzać różne kompakty i nic. Mam P166MMX, 32 MB RAM, S3 VIRGE więc to na pewno nie jest wina sprzętu. Moglibyście sprawdzać te swoje kompakty, zanim zaczniecie je sprzedawać.

Silver, Opole

RESET CD jest dokładnie testowany zanim wypuszczamy go w świat. Żeby Cię uspokoić, oprócz redaktorów RESETU testują go jeszcze poważni, normalni ludzie.

Demko BROKEN SWORD II oczywiście działa. Wystarczy że wybierzesz opcję zainstalowania samej gry, bez bibliotek DirectX, których ze względów objętościowo/biurokratycznych nie zamieściliśmy. W innym przypadku faktycznie pojawia się rzeczony komunikat. Tak na marginesie, kwestia ta jest zasygnalizowana w krótkim opisie gry na płycie.

Czy to możliwe, że jak przewożę dyskietki samochodem, to mogą wystąpić na nich błędy (mam samochód z alarmem)

Trompka, Gryfice

Typowa odpowiedź w serwisie komputerowym: a jaka marka samochodu? Fale elektromagnetyczne, jakimi ewentualnie sieje alarm w Twoim samochodzie, mają mniej więcej taki sam wpływ na dyskietkę jak zeszłoroczny śnieg (chyba że alarm jest produkcji radzieckiej). Dyskietki magnetyczne to niezbyt trwała forma przechowywania danych i nie należy ich zbytnio miętosić, podgrzewać, podrzucać — zresztą instrukcja obsługi jest w każdym pudełku. Poza czynnikami mechanicznymi flopy zwyczajnie się starzeją i jeśli ich długo nie ruszasz, to z raz na rok wypada odczytać całą zawartość i zapisać ją od nowa. Możliwe jest też, że kupiłeś „okazyjnie" odpady produkcyjne sprzedawane bez marki za niższą cenę.

Co do Project Majestic 12 to posiadam pełną listę osób, które brały w tym udział (Dr Detlev Bronk, Donald Menzel, Robert Montague i wielu innych) wraz z opisem całego zajścia, jak również opis jak trafiła ona dokładnie do rąk publicznych (zdradzę jedynie, że przez Hollywood i Jamie Shandera). Dzięki, że nie szkoda Wam było oczu na me żale, On Wam odpłaci (znaczkiem Biggest selling computer magazine in World — or something)

Koniu, Bielsko Biała

W skład Majestic 12 obok wymienionych przez Ciebie osób wchodzili Admirał Roscoe H. Hillenkoetter, Dr Vannevar Bush,

James Forrestal, Gen. Nathan Twinning, Gen. Hoyt Vandenberg, Dr Jerome Hunsaker, Admirał Sidney M. Souers, Gordon Gray, Dr Lloyd Berkner. Grupa została powołana do życia wkrótce po incydencie w Roswell jako sztab kryzysowy do badania fenomenu UFO. Przez wiele lat oficjalnie zaprzeczano jej istnieniu. Dopiero na

sty

podstawie ustawy Freedom of Information Act (1977) szerokiej publiczności została udostępniona dokumentacja działalności Majestic 12. Do roku 1980 badacze UFO zdobyli w ten sposób 935 stron odtajnionych dokumentów, kiedy to dalszy wypływ informacji zablokował prezydent Reagan.

Dotychczas rzekomy wpływ gier na ludzką psychikę traktowałem z dużym dystansem. Dlaczego? No przecież, bądźmy poważni. Co może nam się stać po partyjce w sieciowego QUAKE czy DUKE NUKEM 3D? Chyba nic... Przynajmniej tak mi się wydawało. Jednak ostatnio stało się coś, co drastycznie zmieniło moje poglądy. Otóż miałem wątpliwą przyjemność zobaczenia samobójstwa. Gdy zobaczyłem nogi wystające spod tramwaju, zrobiło mi się momentalnie niedobrze. Już więcej nie chciałem na to patrzeć. Co innego z moim bratem. On z wielką radością napawał się widokiem zmasakrowanych zwłok. Niestety, przyczyną jego zachowania są na pewno gry komputerowe. Dlaczego? Mały telewizji nie ogląda, na dwór nie wychodzi, tylko siedzi przed komputerem. Dodam tylko, że jego ulubione gry to takie, w których można kogoś zamordować. Apel do wszystkich! Nie pozwalajcie młodszym braciom i siostrom na granie na komputerze w zbyt brutalne gry. Nawet dwunastoletnie dziecko nie ma na tyle wykształconej psychiki, aby mogło sobie pozwolić na nagminne oglądanie brutalnych scen. Mimo swej początkowej niechęci twierdzę, że graniczenia wiekowe są jednak potrzebne. Niestety.

Teppah, Poznań

Brutalne sceny w kinach, strumienie w krwi w grach — wszystko to jest umowne. Wiadomo, że w filmie aktora polewają ketchupem i tak naprawdę nic mu się złego nie dzieje, a w grze komputerowej cierpi co najwyżej procesor, który musi udźwignąć ileś tam klatek animacji na sekundę. Wszystko jest w porządku dopóki zdajesz sobie sprawę z tej umowności. Problem w tym, kiedy przyjmujesz, że to normalka — a zarówno na wielkim ekranie i na komputerze przemoc jest pokazywana coraz bardziej realistycznie. Ja mam przykład z innego podwórka. Pograłem sobie trochę w SCREAMERA II, wiadomo kręte trasy, efekty dźwiękowe jak prawdziwe. Moment później jechałem na miasto samochodem. Przez pierwsze parę chwil przyłapałem się na tym, że mniej uważam na to, co się dzieje na drodze. Zostało mi z gry, że jak się nie wyrobię na zakręcie albo zahaczę inny wózek, to nic mi się nie stanie.

W ostatnim wstępniaku daliście wielką plamę. Najstarszym pismem branżowym w kraju jest. Świat Gier Komputerowych, który ma już na koncie 58 numerów.

Piotr Gontarek, Warszawa

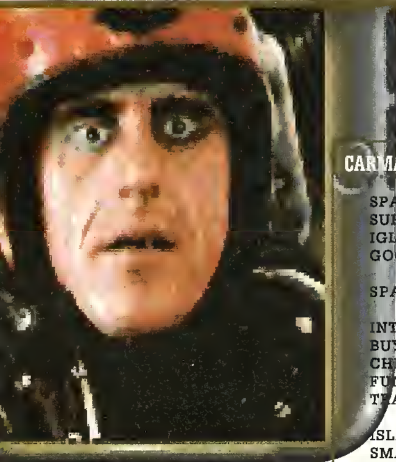
No i odszczekujemy, przepraszając jednocześnie Piotra Pieńkowskiego i kolegów z Bydgoszczy za ten niefortunny lapsus. W redakcji były tak zażarte spory czy takie stwierdzenie nie krzywdzi — nie istniejącego już na rynku — pioniera pism o grach Top Secretu, że zapomnieliśmy o reszcie świata. Zagalopowaliśmy się i tyle, ale tak bywa często gęsto, kiedy składa się życzenia jubileuszowe.

Rys. Mirek Laskowski

CHEATY zamiast ...

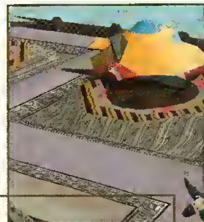
PAGAN BABY

ZACZYNAJĄ SIĘ POWOLI POJAWIAĆ UŁATWIENIA DLA GRACZY GRAJĄCYCH W SIECI. CORAZ WIĘCEJ JEST TEŻ UŁATWIEŃ DLA PRZYGODÓWKOWCÓW I MIŁOŚNIKÓW STRATEGII.



CARMAGEDDON

SPAMFRITTERS - reperacje za friko
SUPERHOOPS - wybuchający przechodnie
IGLOOFUN - Hot Rod
GOOGLEPLEX - zdolność pływania niczym łódź podwodna
SPAMFORREST - natychmiastowy hamulec ręczny
INTHELOFT - narkotyki
BUYOURNEXTGAME - Jelly Suspension
CHICKENFODDER - Bouncey Bouncey
FUNNYJAM - turbo-przechodnie
TEAMSARESUPER - przechodnie koszeni jak zboże
ISLANDRULES - ciała z Wezuwiusza
SMALLUDDERS - gigantyczni przechodnie
BIGBOTTOM - rozwałka



LBA2

Trzymając wciśnięty SHIFT, wpisz Twinsen's Back - otrzymasz nieskończone zapasy wszystkiego.

HEXEN II

Kody przetestowane na wersji demo gry:

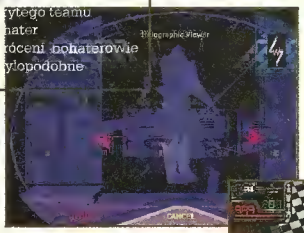
god = włączenie trybu God
notarget = przeciwnicy przestają cię rozpoznawać
changelevel X = zmienia poziom (X= nazwa poziomu)
restart = restartuje poziom
name X = zmienia imię gracza (X= nowe imię)
give h X = dodaje zdrowia (X= ilość zdrowia. Maximum 999)
give 2 = daje broń 2
give 3 = daje broń 3
give 4 = daje broń 4
impulse 9 = wszystkie rodzaje broni/mana
impulse 23 = pochodnia
impulse 43 = broń/mana/przedmioty
impulse 44 = rzucenie przedmiotem
impulse 10 = zmiana broni
impulse 100 = użycie pochodni
impulse 101 = użycie Kwarcowej Butelki
impulse 102 = użycie Mistycznej Urny
impulse 103 = użycie Krateru
impulse 104 = użycie [illegible]osu
impulse 105 = [illegible]cie [illegible]wieży
impulse 107 = [illegible] ewidzialności
impulse 108 = [illegible]
impulse 109 = [illegible]tów
impulse [illegible] = [illegible]
impuls[illegible] = [illegible]
impulse [illegible] = [illegible]enia Fruwania
impulse [illegible] = [illegible]tki Potęgi
impulse [illegible] = [illegible]on Dem
chase [illegible] = [illegible]e Mode (kamera)

Poniż[illegible] [illegible]adzą się dla graczy korzystających z mult[illegible]

[illegible] doświadczenia, dając się zabić [illegible] zabijając kogoś z własnego [illegible]
Zdoby[illegible] doświadczenia, zabijając graczy [illegible]
Zdoby[illegible]asz [illegible]ęcej doświadczenia, zabijając słabszą [illegible]
Otrzym[illegible] bonusa, zabijając gracza z największym doświadczeniem.
Otrzymujesz fragi i level fragi. Level fragi do suma poziomów graczy, których zabiłeś.
Impulse 255 and Impulse 254 wyświetli na konsoli gracza z największym doświadczeniem oraz listę fragów.

HYPERBLADE

mdmksb - silniejsze ataki i obrona
shuin - dostęp d ytego teamu
potato - mniejsz nater
spicybrains - o tóceni bohaterowie
gorilla - postacie ylopodobne



CYCLEMANIA

Podczas uruchamiania gry przytrzymaj klawisz ALT Otrzymasz $1,000,000, które możesz wydać na nowy motocykl.
alt+1: pełny zestaw amunicji
alt+2: upgrade'owanie broni
alt+3: dodaj energię tarcz
alt+4: tryb „god"
alt+6: zakończenie misji
alt+7: zamrożenie przeciwników
alt+8: przełączenie się do trybu „heli"
alt+9: przełączenie się do trybu „tank"
alt+0: prędkość

LODE RUNNER

Aby przemienić Szalonych Mnichów we własne sługi, skorzystaj z cheatów:

W wersji DOS'owej:
Ctrl-F3 uaktywnia tryb mnicha.
Możesz nim sterować za pomocą klawiszy **T-Y-U/G-H-J/B-N-M**.
Pomiędzy mnichami przełączasz się za pomocą **TAB**.

W wersji Windows 1.2 i 1.3:
Kliknij na kropce w górnym lewym rogu na głównym menu i wpisz:
CTHULU (1.2) lub YOG(1.3). Poczekaj, aż usłyszysz odgłos „gongu".
Steruj mnichem za pomocą **T-Y-U/G-H-J/B-N-M**.
Przełączasz się również za pomocą **TAB.**

TAKE NO PRISONERS

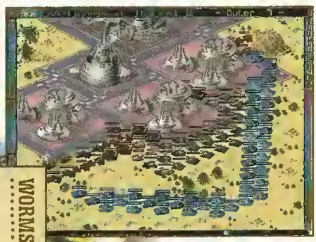
Do konsoli możesz się udać, trzymając **SHIFT** i **~**
bigcheater- tryb god
fly- tryb umożliwiający fruwanie
noclip- tryb „no clipping"

THEME HOSPITAL

Aby przeskakiwać na dowolnw poziomy, uruchom grę z parametrem „-Lx", gdzie „x" oznacza poziom do którego chcesz się udać.

SETTLERS 2

W trakcie gry przytrzymaj **SHIFT, THUNDER**. Od tego momentu możesz regulować szybkość gry za pomocą klawiszy **1-6** (6 to najszybszy). Dzięki temu trikowi budowanie idzie znacznie szybciej.



WING COMMANDER IV

Dzięki kombinacji **Alt-O** możesz ustawiać poziom trudności. Jeśli nie chcesz „Invulnerability", możesz chociaż usatwić „No Crash".

WORMS

Interesującym cheatem jest wpisanie **„baabaa"**, by uzyskać więcej broni. Jeszcze lepszym jest natychmiastowe zabicie wszystkich wrogów. Aby to osiągnąć, rób co następuje. Najpierw kliknij tam, gdzie chcesz iść. Prawym przyciskiem kliknij, by uaktywnić menu broni. Gdy to się stanie, przytrzymaj równocześnie **F1** i spację oraz kliknij na uzi lub minigunie. Dodatkowo wyrządzi to znacznie szkody w krajobrazie.

IMPERIUM GALACTIC

Gdy nadchodzi tura twojego przeciwnika, wciśnij **[Ctrl+F]**, co doda ci kolejną możliwość przemieszczenia własnych jednostek, bez dawania takowej przeciwnikowi.

JAGGED ALLIANCE

Przemieszczaj merca aż do momentu, gdy jego punkty akcji staną się czerwone. Następnie kliknij na punktach rezerwowych. Możesz przemieścić merca tak daleko, jak tylko chcesz.

DARK EARTH

To gra wyjątkowa, nie tylko z uwagi na bajeczną grafikę. W przygodzie tej bowiem wiele zależy od podejmowanych przez nas decyzji i kolejności, w jakiej będziemy wykonywać nasze zadania. Oto minimalny zestaw czynności potrzebnych do ukończenia tej niezwykłej gry.

Tomasz Przyjemski

Strażnik Ognia

Obudziwszy się, Arkhan powinien przebrać się w mundur, wziąć do ręki szabelkę i udać się na wartę. Zanim to zrobi, warto porozmawiać z Kahli, osobiście udać się do Provosta Dorkhana po rozkazy, a nie zmuszać go, by krzyczał za tobą kiedy zbiegasz po schodach, pójść potrenować z Zedem i Phedorią, czy już po rozmowie Lory z Rhylsadarem pogadać z Zedem.

Po pierwszej scence trzeba zabić atakującego Konkalita, obejrzeć scenkę następną i zabić strażnika ognia Dulnysa. Nadejdzie Thanandar. Nie możemy opuścić szpitala, zanim z gościem nie porozmawiamy, gdyż słysząca odgłosy walki Phedoria nie będzie nas pytała o wyjaśnienia. Czas złożyć wizytę ojcu. Ojciec uda się do Dhorkana i wyznaczy nam spotkanie u archiwisty - zostaniemy w domku wraz Kahli. Nie musisz niepokoić starego bibliotekarza, gdyż ojciec nie stawi się nigdy na umówione spotkanie. Trzeba natomiast uwolnić Kahli, która zamknięto w więzieniu. Co? Mówicie, że jest ona wciąż tutaj razem z wami, w domku Rhylsadara? Oczywiście, faktem jest jednak, że gdy skierujecie się do więzienia, ona znajdzie się w nim przed wami. Strażnika należy wykończyć i zdobytym od niego kluczem otworzyć celę. Następnie trzeba uciec do Niższego Miasta, gdyż sytuacja na górze staje się dla Arkhana mocno napięta. Uciekając przyjdzie stoczyć dwie walki. Facet przy windzie będzie miał dość pożyteczną broń — karabin parowy. Ucieczkę można zrealizować bez rozlewu krwi. Na górze u Mistrza Bogdarana na półce leży klucz, który otwiera skrzynię na dole — w niej z kolei znajduje się mundur dla Kahli — zagwarantuje nam to bezpieczną drogą ucieczki.

Klucz Bogdarana otwiera również skrzynię w pokoju, gdzie wyrabia się ołowiane kule — są tam dwa kawałki ołowiu po 5 kul z każdego. Razem z bojlerami z przybytku Bogdarana tworzą one wyposażenie karabinu. Karabinu nie dostaniemy, jeśli nie zabijemy strażnika.

Przed opuszczeniem góry można uśmiercić Thanandara — zmieni to nieco wydarzenia w siedzibie Konkaliteów.

Wygnaniec

Zjechawszy na dół, można iść w zasadzie prosto do miejsca gdzie jest zeskok do wody i ruszyć kanałami (po drodze trzeba wykończyć Konkalitów). Wypada jednak odwiedzić razem z Kahli Danrysa, choćby tylko po to, by zabrać kilofa.

Na głównym podwórcu interesuje nas walająca się pod ścianą zbroja.

W siedzibie Sordosa (w wariancie bez zabicia Thanandara w Górnym Mieście) będzie dwóch strażników — wystarczy jednego z nich poczęstować napojem z grzybków (taki można znaleźć w holu koszar, albo w tawernie), drugiego też - żeby nie wierzgał. Niedaleko miejsca, do którego przemieści się nie otruty strażnik, znajduje się metalowa rączka; przyda się do skonstruowania miotacza ognia.

Pominięciu strażników wewnątrz, wykończyć należy Sordosa (polecam super-cios, albo parę celnych strzałów) oraz Thanandara. Sordos posiada plany miotacza płomieni, które wraz ze znalezioną rączką najmądrzej będzie przekazać Danrysowi. Tymczasem znalezionym przy grubasie

kluczem otwieramy skrzynię, w której znajduje się dokument obciążający Provosta Dorkhana.

Mściciel

Z dokumentem w dłoni pokazujemy się przed gabinetem Dorkhana i wręczamy go pilnującej wejścia Phedorii. Po ucieczce Provosta, w lewej szufladzie jego biurka znajdujemy sztylet, który - wsadzony w otwór w ścianie, za którą zniknął Dorkhan - odsłoni tajne przejście. Rychło okaże się, dlaczego tato nie stawił się na spotkanie. Po rozmowie możemy wybrać się do świątyni, by wziąć udział w czekających tam na nas od tej pory wydarzeniach

Od Zeda warto zabrać jego pukawkę, która dość korzystnie zaprezentowała się w jednym z filmowych przerywników. Pozostaje udać się za Lory i Phedoria, a następnie opuścić miejsce narady z częścią klucza Rhylsadara w ręku. Schodzimy na dół do lokalu Thanandara i zabieramy butelkę sprzed kataklizmu. Nasze wejście na główny dziedziniec poprzedzi kolejny film.

Dalsza droga wiedzie do cechu Budowniczych. Ze strażnikiem można pertraktować, ale o wiele prościej jest go kropnąć. Windą należy pojechać na górę. Faceci nie chcą oczywiście kooperować. Wariant pierwszy — bierzemy leżący nieopodal dokument i próbujemy go spalić w ognisku, a gdy Mistrz Bandor przyzna się kim jest, pokazujemy mu fragment klucza od Lory i otrzymujemy środkową część. Wariant dwa — zabijamy facetów — naciskamy lewego węża i wyjmujemy z szuflady, która wysunie się w miejscu gdzie stali budowniczowie, klucz. Ewentualnie uruchamiamy węża (w schowku jest teraz tylko jakaś butelka z napojem), dopiero teraz zabijamy obydwu i od jednego z nich zabieramy klucz.

Kolejny klucz posiada Drokhan — znajdziemy go przy wejściu do starego bunkra. Drzwi do bunkra otwieramy znalezioną przy nim (po tym jak go powalimy) płytką. W jednym miejscu za łóżkiem w głębi ekranu jest niezła giwera, a tuż przy drzwiach nieznany na razie przedmiot.

Idziemy teraz na blanki. Spor Konkalita z Wędrowcem możemy rozwiązać na wiele sposobów. Koniec końców zdobędziemy jednak hełm, trzecią część potrzebną do skompletowania kostiumu płetwonurka, po zbroi i butelce z lokalu Thanandara.

W siedzibie Konkalitów, w miejscu gdzie spotkaliśmy trzeciego napastnika, położone jest zejście do wody. Ubieramy się w kostium i schodzimy. Zbliżając się do świeżego trupa, przygotować się musimy na walkę z wodnym potworem. W tunelu kościotrup po lewej stronie będzie dysponował amunicją do pistoletu z bunkra.

Na powietrzu trzeba rozwalić dwóch napastników, a w jaskini jest ryba (do jedzenia, znaczy się). Trzeba przejść przez morze poza ekran i tak oto dochodzimy do groty. Nad wodą wśród drzew należy odłupać kilofikiem Danrysa kawałek skały. Można odwiedzić Leonę (zabijając ewentualnie zielonego węża wodnego) w domku na drzewie. Dowiemy się od niej o cudownych właściwościach wody obmywającej kolosa.

Teraz wracamy i przekazujemy cztery części klucza Danrysowi. W przypadku, gdy ten z jakiś powodów nie może wykonać roboty, włączamy szlifierkę i własnoręcznie kształtujemy odłupany kryształ.

Z kluczem w dłoni należy udać się do domku Rhysaldara i otworzyć wewnątrz drzwi. Po wejściu do sekretnego pokoju zabieramy notatki i rysunek oraz klucz spod teleskopu — ten ostatni przedmiot Arkhan znajdzie dopiero w trybie agresywnym.

Podchodzimy do studni na dziedzińcu i kluczem otwieramy kratę. Teraz wypada się bliżej zainteresować znaleziskiem z bunkra. Jest to ładunek wybuchowy, który będziemy chcieli wrzucić do studni. Na razie jednak należy go naprawić. Bogdaran zrobi to dla nas, jeśli przyprowadzimy mu Delię z kabaretu w mieście. Ta z kolei pójdzie z nami, ale wskazane jest by pojawić się u niej przed drugim atakiem choroby. Po zabiciu szarżującego mutanta Maora ruszamy z nią do Bogdarana.

Jeśli coś się nie uda, to należy zabić Bandora i samemu naprawić bombę, nalewając oleju z kranu w jego pracowni. Tak przygotowana bomba nie zabije nas, o ile po jej wrzuceniu szybko [illegible] miemy się [illegible]

Bestia

Po wybuchu należy zejść na dół pod domek Rhylsadara i koło fontanny znaleźć jedno z ostrzy wiatraczka. Wracamy nad brzeg krateru i przytwierdzamy odłupaną część na swoje miejsce. Następnie ponownie w trybie agresywnym, stając nad brzegiem krateru, chwytamy nasz spadochron i fruuuu.

Na dole należy przebyć kilka następnych komnat, a potem gdy droga odwrotu pozornie zostanie odcięta, wykorzystać wiedzę z rysunku Rhylsadara. Po lewej stronie D(ół)-G(óra)-G po prawej G-D--G i ciągniemy za dźwignię.

Labirynt wędrujących ostrzy przechodzimy w następujący sposób: do przodu przez dwa kolejne przejścia. Plan się przybliży: gdy ostrze dojdzie do nas puszczamy się za nim i przystajemy po drugiej stronie w zaułku, a stamtąd ruszamy za kolejnym ostrzem. Dalej jest już prosto, bo wszystko widać.

W ostatniej komnacie Thanandara zabić się oczywiście nie da, gdyż ten regeneruje się. Biegniemy do wielkich drzwi i klikakmy na lewą stronę, a następnie na prawą. Potem uciekamy gdzie pieprz rośnie, bo bestia już tu powinna być. Następnie wracamy i powtarzamy operację. Pozostaje obejrzeć napisy końcowe.

KAYTECK

HUNTER/KILLER

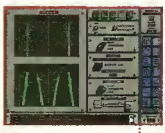
PISALIŚCIE I TELEFONOWALIŚCIE, ŻE MACIE DUŻE TRUDNOŚCI Z OPANOWANIEM SYMULACJI. DLATEGO PRZYGOTOWAŁEM OPIS NAJWAŻNIEJSZYCH POMIESZCZEŃ UWZGLĘDNIONYCH W GRZE.

SHIP CONTROL

Niby sterówka okrętu, ale tak naprawdę pomieszczenie to wykorzystuje się do innych celów. Głębokość, prędkość i kurs najłatwiej wyznaczać w oknie statusu wyświetlanym zawsze w prawym górnym rogu ekranu. Zaś SHIP CONTROL służy przede wszystkim do rozwijania i zwijania hydrofonów tylnych (TOWED ARRAY) oraz do wynurzeń alarmowych (ta czerwona wajcha po lewej). Poza tym znajduje się tu wyświetlacz sonaru wysokich częstotliwości — sonar przydatny jest podczas lawirowania pomiędzy małymi nienchomymi obiektami, np. minami morskimi.

SONAR

Sekcja sonarowa to podstawowy zmysł okrętu. Sonar pracuje w pięciu trybach.



Active intercept — tutaj podawane są informacje o wszelkich wykrytych emisjach aktywnych sonarów. Podany jest namiar źródła, siła sygnału i częstotliwość pracy.

Active — możesz tu „popingować", czyli uruchomić swój aktywny sonar. Określasz zasięg i czekasz, jakie dostaniesz echo. Kiedy okaże się, że ktoś jest w wodzie, wystarczy owego ktosia zaznaczyć i już masz jego odległość i namiar. Oczywiście, używanie aktywnego sonaru to ostateczność — nic lepiej nie zdradza twojej pozycji.

DEMON — czyli Demodulated Noise. DEMON rozbija echo pracy śruby na ślady poszczególnych jej płatów. Dzięki temu możesz określić prędkość, z jaką porusza się cel. Niestety, przedtem musisz podać ile dana śruba wykonuje obrotów na węzeł. Prościej mówiąc, wpierw musisz zidentyfikować cel, a następnie możesz zbadać jego prędkość.

Narrowband — tryb identyfikacji. Porównując dane echa z informacjami zapisanymi w komputerze, możesz dowiedzieć się z kim masz do czynienia. Podczas identyfikowania celu warto zmieniać rodzaje hydrofonów — dostajesz wtedy informacje z większego pasma częstotliwości.

Broadband — echa, echa i jeszcze raz echa, czyli co i gdzie w wodzie piszczy. Broadband jest najbardziej zbliżony do tradycyjnego sonaru. Poszczególne wyświetlacze możesz wyskalować w różnych jednostkach czasu. Pamiętaj, że hydrofony tylne (TOWED ARRAY) mogą (i najczęściej to robią) rejestrować podwójne echo tego samego celu.

RADAR

Radar, podobnie jak aktywny sonar, niezwykle skutecznie zdradza twoją pozycje. Aby używać radaru, musisz wysunąć odpowiedni maszt. Pamiętaj, żeby być na głębokości peryskopowej, bo inaczej szlag trafi to bardzo czułe urządzenie. Radar wykrywa wszystkie jednostki na powierzchni i większość celów latających.

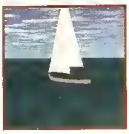
RADIO ROOM/ESM

„Czytelnia" komunikatów radiowych i ekran informujący o aktywności elektro-

magnetycznej na powierzchni. Komunikaty zawierają na ogół rozkazy i informacje o sytuacji taktycznej. Natomiast maszt ESM w sposób pasywny zbiera dane o radarach pracujących wokół ciebie.

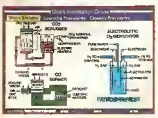
3D

Świat oczami symulacji.



SHIP'S INFORMATION BOOK i JANE'S ON LINE

Informacje, dane, statystyki, porady, procedury, schematy... czyli JANE'S pokazuje co potrafi.

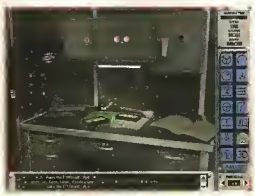


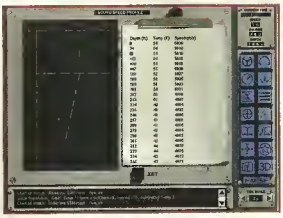
NAVIGATION

Taktyczna mapa otoczenia z zaznaczonymi wykrytymi obiektami. Pamiętaj, że pozycja wszystkich celów jest tylko pozycją orientacyjną — w rzeczywistości są one gdzie indziej. Na mapie możesz samodzielnie określać rodzaj celu oraz w łatwy sposób (myszką) mierzyć odległości.

3D Control Room

Wirtualny mostek łodzi podwodnej.



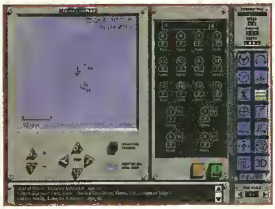


SOUND SPEED PROFIL

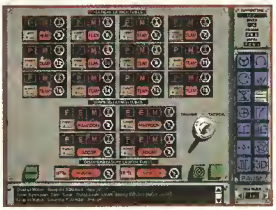
Specjalne czujniki analizują otaczającą cię wodę, zaś komputer generuje profil, na którym zaznaczone są termokliny. Co jakiś czas warto sprawdzać położenie warstw inwersyjnych, gdyż niekiedy potrafią one zrobić nieprzyjemną niespodziankę.

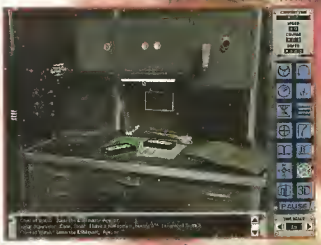
FIRE CONTROL

Tutaj programujesz głowice bojowe wszystkich rodzajów uzbrojenia. Podajesz cele dla torped i pocisków Harpoon



oraz punkty uderzenia rakiet Tomahawk. Oczywiście, samo określenie celu nie wystarcza — musisz dokładnie zaprogramować, jak dana broń ma się zachowywać po wystrzeleniu.



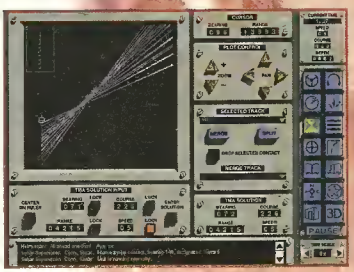


CO'S STATEROOM

Opcje gry, zapisywanie stanu i takie tam inne...

TMA

Target Motion Analysis. System ten zbiera informacje ze wszystkich dostępnych czujników łodzi podwodnej. Następnie dane są filtrowane i porównywane, by na koniec komputer wygenerował jak najbardziej prawdopodobne położenie celu. Kiedy masz pewność co do jakiejś informacji o celu, (prędkość, odległość, kurs, namiar) warto wprowadzić ową daną i ją zablokować (lock). Gdy to zrobisz, komputer przyjmie twoją informacje jako pewnik i będzie mógł wygenerować jeszcze dokładniejszy wynik.



PERISCOPE

Kapitanowie atomowych łodzi podwodnych na ogół nie lubią przebywać na głębokości peryskopowej. Ale, jeśli już na niej jesteś, warto dowiedzieć się, co się dzieje na powierzchni. Jeśli zauważysz jakąś jednostkę nawodną, możesz spróbować ją zidentyfikować — robisz zdjęcie, które porównujesz z danymi z komputera. Obok peryskopu masz też dodatkowy detektor ESM.

BROKEN SWORD 2

BAMSE

THE SMOKING MIRROR

W POPRZEDNIM NUMERZE RECENZOWALIŚMY NAJNOWSZĄ PRZYGODÓWKĘ BRYTYJSKIEJ GRUPY REVOLUTION. BRO'KEN SWORD 2 OKAZAŁ SIĘ TRUDNIEJSZY OD CZĘŚCI PIERWSZEJ. JEST PRZY TYM RÓWNIE INTERESUJĄCY I ŁADNIE WYKONANY.

Kopnij w klin podtrzymujący szafę, a więzy przetnij o metalową podpórkę wystającą ze ściany. Przeszukaj szuflady biurka, napij się tequili, podnieś zatrutą strzałę z podłogi i przeszukaj torebkę Nico. Strzałką otwórz szafkę i z pomocą majteczek podnieś gorący nabój do syfonu. Zaladuj go, ugaś ogień, a drzwi wyważ. Na dole podnieś i przeczytaj wycinek z gazety. Obejrzyj także liścik, który był w torebce i zadzwoń pod numer, który znajdziesz. Kluczem otwórz drzwi frontowe i jedź na spotkanie z Andre Lobineau.

Porozmawiaj z siedzącym żandarmem, poczekaj, aż zakryje twarz rękoma i zabierz mu piersiówkę. Zamów kawę, a kiedy przyjdzie Andre, wyciągnij od niego adres galerii i pojedź tam. Grubasowi dolej nieco do kieliszka. Gdy upadnie idź na zaplecze i obejrzyj nalepkę na skrzyni. Rozejrzyj się jeszcze po galerii, porozmawiaj z szefem i jedź do Marsylii.

Zajrzyj do chatki, a następnie zejdź na dół po schodach. Wyciągnij z wody bosak. Wylowisz nim butelkę. Użyj jej do schłodzenia i zatkania komina. Zejdź ponownie na dół i przez klapę w podłodze dostań się do stróżówki. Zabierz ciasteczka. Wyjdź przez klapę, rzuć biszkopta na platformę, a kiedy stanie na niej pies, złóż ją przy pomocy bosaka. Teraz będziesz już mógł przejść przez płot. Wejdź po drabinie, otwórz okno i zablokuj wiatrak. Zapukaj do drzwi i podaj się za żandarma. Szybko zmykaj na gzyms, zrzuć jedną beczkę do wody, a kiedy Pablo przejdzie w prawo — następną. Wewnątrz wyjmij z szuflady kluczyk i otwórz nim kajdanki, które więżą Indianina. Wjedź windą na górę. Fotokomórkę zasłoń skrzynią, zapal światło i poszukaj rys na podłodze.

W ten sposób odnajdziesz drzwi do pokoju, w którym uwięziona jest Nico. Zdejmij jej więzy i taśmę z ust, zabierz figurkę, po czym wróć do poprzedniego pomieszczenia. Zalep fotokomórkę taśmą, przesuń skrzynię z powrotem, zdejmij pozostałe z podnośnika, ustaw go pod posągiem i unieś. Linę przywiąż posąg do szyny, opuść podnośnik i z pomocą Nico przesuń figurkę. Na zewnątrz zjedź po kablu używając kajdanek. Pora na wyjazd do Ameryki.

Porozmawiaj z muzykami, Pearl i Duane'm (koniecznie zapytaj go o detonator), a potem wejdź do komisariatu. Zagadnij generała, spróbuj obejrzeć mapę i pogadaj z Renaldo o piramidach. Na zewnątrz wymień uwagi z Nico i udaj się do przedsiębiorstwa górniczego. Porozmawiaj z Conchą, a Nico poproś, aby zajęła czymś generała. Wróć na komisariat. Przedstaw policjantowi Nico, a kiedy wyjdą, ponownie zapytaj Renaldo o piramidy. Poproś Pearl, aby zabrała strażnika z komisariatu. Gdy tak się stanie, obejrzyj mapę i zdaj raport Conchy. Otrzymany detonator przekaż Duane'owi i wejdź do więzienia uprzedzić Miguela. Po chwili będziesz sterować Nico. Rozejrzyj się po pokoju i przepytaj generała. Ponownie jako George porozmawiaj z Miguelem, a Duane'owi zaproponuj wyrwanie kraty przy pomocy liny, na której miał się powiesić więzień.

W dżungli połóż papierek na liściach i potrzyj małą figurką o młyn. Misjonarza wypytaj o Nico i korzeń. Podnieś liany, włóż je do prasy, podobnie jak kolnierzyk Huberta. Używając krzyża, wyprasuj kołnierzyk i oddaj go właścicielowi, a zaprowadzi cię do wioski indiańskiej. Po krótkiej pogawędce wręcz strażnikom ciastka, a kiedy zwrócą puste pudełko, wrzuć do niego kamień

Majów i oddaj je im. W wiosce porozmawiaj z szamanem i wysłuchaj jego opowieści. Kiedy wrócisz do chatki misjonarza,

połóż nasadę komina pod prasą i wyciśnij doń sok z korzenia. Zanieś go Nico. Tu się rozdzielicie: George jedzie na Karaiby, a Nico do Londynu.

Rozejrzyj się i porozmawiaj z Bronsonem. Wejdź po schodach, podrażnij kota, wyciągnij drabinę i spróbuj wejść do muzeum. Wróć na plażę, pogadaj z Rio, Bronsonem, ze starymi siostrami i ponownie z Rio. Po chwili chłopak wyłowi koło od roweru, z którego musisz zabrać dętkę, a potem jeszcze rybę. Ponownie zagadnij Rio, a następnie wejdź po schodach. Zawieś dętkę na prawym maszcie, doczep do niej rybę i zabierz kłębek nici. Zdejmij dętkę i zaczep ją na zwalonym pniu. Z tak powstałej procy wystrzel kłębek nici, kiedy Bronson się pojawi, odsuń mu drabinę i zabierz znacznik. Zejdź na plażę, weź teodolit i plany. Pokaż je siostrom, a wpuszczą cię do muzeum. Na razie jednak akcja przeniesie się do Londynu.

Rozejrzyj się po eksponatach i porozmawiaj z przewodnikiem. Kiedy Oubier wyjdzie, zamelduj o kradzieży kamienia Majów. Wyjmij kluczyk z szafki, w której się znajdował i przy jego pomocy zabierz z innej gabloty sztylet. Klucz pokaż przewodnikowi, a kiedy będzie telefonował, otwórz sztyletem drzwi za kurtyną.

Ponownie będziesz sterował George'em. Z biurka zabierz pióro, obejrzyj wszystkie eksponaty i otwórz skrzynię. Zapytaj Emily, czy nie oddałaby ci krzyżyka i wyjdź z muzeum. Pokaż kotu pióro, a poszarpane strzępy zanieś Rio. Za muszlę dostaniesz od Emily krzyż. Umieść go w kalamarzu. Na biurko przenieś jeszcze mapę i latarenkę. Zejdź na plażę i poproś Rio, aby zawiózł cię na Wyspę Zombie. Z łodzi wyciągnij sieci, zarzuć je na klif i wdrap się na górę. Czas zobaczyć, co u Nico.

Z torebki wyjmij spinkę do włosów i pogrzeb nią w otworze na monety. To, co wypadnie, wrzuć do wagi. Sztyletem i kartką papieru otworzysz skrzynkę kołotorów. Teraz bez problemu przywołasz pociąg. Znów musisz zostawić Nico, a zająć się George'm.

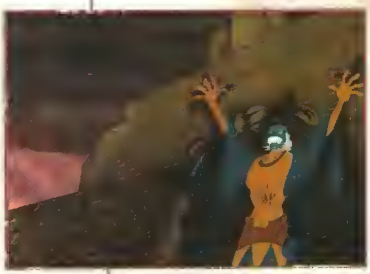
Zerwij trzcinę. Po krótkim spacerze dojdziesz do małej norki w drzewie. Włóż do niej trzcinę. Poszukaj małego knura i strzel w niego używając trzciny i strzałki. Z iglicy zerwij pnącza, połóż na niej sieć rybacką z zaczepionym znacznikiem i całość zarzuć z powrotem na iglicę. Wyjdź na wzgórze, ustaw teodolit i odszukaj znacznik. Jeszcze raz trzeba zajrzeć do Nico.

Podejdź do drugiej skrzyni, a gdy strażnik się schowa, wbiegnij na drabinę. Otwórz drzwiczki, a kiedy przez nie przejdzie, zamknij je i zablokuj miotłą. Obejrzyj scenę zabójstwa Oubiera, po czym wejdź do kajuty, zabierz kamień Majów, a Karzaca potraktuj sztyletem. Brakuje już tylko jednego kamienia.

Weź ze stołu buteczki oraz naleśnik i zamocz go w syropie. Porozmawiaj z reżyserem, a Berta kiedy wejdzie na plan poczęstuj naleśnikiem. Trzykrotnie rzuć w krzak buteczkami. Rozejrzyj się po plaży, porozmawiaj z Bertem, Hawksem i zgłoś się do kaskaderskiej roli. W ten sposób zdobędziesz ostatni kamień Majów.

Ponownie będziesz sterować Nico. Poproś Titipoco, aby pomógł ci przewrócić beczkę. Porozmawiaj z Indianinem i ruszaj w kierunku piramidy. Przetnij sztyletem przewód paliwowy i nalej nieco benzyny do leżącego obok kanistra. Wlej ją do baku przy silniku stojącym obok i uruchom maszynę. Obejrzyj windę, podnieś linę i poproś Titipoco, aby ją zamontował. Wyłącz silnik, zawiąż linę i jeszcze raz porozmawiaj z Indianinem — pomoże ci wjechać windą na górę. Tam tylko zabierz pas z nabojami i wracaj na dół. Zagadnij strażnika, weź pochodnię i daj ją Titipoco do podpalenia. Wrzuć naboje do kałuży, a potem wskakuj do windy. Porozmawiaj z generałem i odetnij George'a. Wewnątrz piramidy należy jednocześnie przesunąć dwie dźwignie — powiedz o tym George'owi. Natrafisz na zagadkę hieroglificzną. Celem jest wciśnięcie wszystkich czterech płyt znajdujących się po prawej stronie. Jedną możesz wcisnąć, gdy w centrum komnaty uaktywnione są dwie płyty, których symbole dają w sumie wizerunek na płycie po prawej. Płyty w centrum możesz z kolei wcisnąć, gdy na dwóch wielkich kołach najbliżej siebie ustawione są składowe symbole hieroglifu widniejącego na płycie centralnej. Nietrudne, ale żmudne. Wejdź do otwartych drzwi.

Po raz ostatni już nastąpi zmiana bohatera. Weź pochodnię. Titipoco musi ją podpalić. Pociągnij za dźwignię i zapal następną pochodnię. Teraz będzie irytująca część gry — mini labirynt. Są trzy pomieszczenia: zaczynasz w komnacie A, do góry jest B, a w lewo C. W komnacie A jest dźwignia numer 1, w B numer 2, a w C numer 3 (ta po lewej) i 4. Z komnaty A idź do komnaty B, potem do C, przesuń dźwignię 4, następnie 3, a dalej w skrócie: 4, B, 2, 2, C, 4, 3, 3, 3, A, 1, C, 3, B, 2, A i wejdź do nowo otwartych drzwi. Przesuń jeszcze jedną dźwignię i przygotuj się na wielki finał.



CONQUEST EARTH

SATHORN

INTRO DO CONQUEST EARTH DOSŁOWNIE ZWALA Z NÓG. ALE JAK ZOBACZYĆ OUTRO? PARĘ DOBRYCH RAD MOŻE PRZYŚPIESZYĆ UPRAGNIONE ZAKOŃCZENIE GRY. NAJPIERW CZĘŚĆ PIERWSZA - ZIEMSKA STRONA STRATEGII.

Niewygodny interfejs - niestety tego nie da się obejść. Starzy wyjadacze z C&C dostaną szału, próbując się przyzwyczaić do nowego sposobu wydawania rozkazów myszką. W CE zostało to totalnie odwrócone: lewy przycisk służy do wskazania celu i otwarcia ognia, prawy do zaznaczania poszczególnych jednostek. Pomyłki zdarzały mi się nawet po czterech godzinach gry.

Mało tego, menu z rozkazami dla wojska otwiera się spacją (!). Jeśli chcesz do wybranej grupy dołączyć dodatkową jednostkę, wciskasz SHIFT i zaznaczasz ją. Krótko mówiąc, totalna niewygoda. Ale do wszystkiego można się przyzwyczaić, w końcu prawdziwi żołnierze żądni krwi wrednych obcych, nie zważają na takie drobiazgi.

Do wyboru pozostaje tryb, w jakim chcesz „pobawić się" z gazowymi przybyszami (nie mylić z pracownikami miejskiej gazowni). Albo pojedyncze misje do wykonania, albo pełna strategia z wynalazkami i produkcją broni. W pierwszym

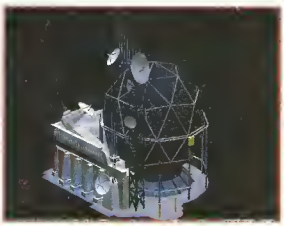
przypadku sprawa jest jasna, w całej grze pozostaje około 60 misji do wykonania. Wszystkie do przejścia, zapewniam. Natomiast jeśli chodzi o pełną kampanię, sprawa jest poważniejsza. Bo oto poza normalnymi misjami, co jakiś czas musisz obsługiwać produkcję i wynalazczość. Jeżeli nie chcesz przez wszystkie misje walczyć tylko zwykłymi żołnierzami, musisz wynaleźć nowe rodzaje broni. Jest tego niewiele, ale zanim dojdziesz do jako takiego poziomu technologicznego, walka będzie po prostu bardzo trudna.

Na planecie masz rozmieszczone kilkanaście miast, w każdym z nich możesz produkować lub odkrywać co innego. Jeżeli jedno miasto ma większe możliwości technologiczne od pozostałych - nie ma sprawy. Zaraz po alarmie sygnalizującym atak, możesz szybko przerzucić sprzęt i ludzi z innych miast do zaatakowanego. Tutaj właśnie tkwi cały haczyk. Musisz tak zrobić, gdyż walkę możesz prowadzić tylko takimi rezerwami, jakie są w danym mieście przed rozpoczęciem bitwy. Jeśli w mieście znajduje się tylko bazooker, to w czasie walki możesz produkować tylko bazookerów. Choćbyś w innych miastach miał same Harriery, na nic ci się to nie przyda.

UZBROJENIE

Recon Biker - motor o słabym opancerzeniu, koszt budowy - 300 kredytek. Do produkcji wymagana jest obecność Factory. Mało użyteczny i o słabej sile rażenia.

Hind Transport Chopper - helikopter mogący służyć do zaopatrzenia armii. Z jego pokładu można zrzucać lekarstwa, paliwo i amunicję dla walczących jednostek. Lekkie opancerzenie, koszt produkcji 800 kredytek. Aby go wyprodukować, należy postawić Landing Pad.



Jeep - szybki, ale słabo opancerzony. Ma zamontowany ciężki karabin maszynowy. Koszt produkcji - 500 kredytek, wymagane Factory.

Harrier - podstawowa broń w twoim arsenale. Jest bardzo efektywny w ataku, gorzej jest z obroną. Eskadra 4 Harrierów, potrafi za jednym podejściem zmieść z powierzchni dowolny budynek. Słabe opancerzenie, jednostka typowo ofensywna. Koszt produkcji 2000 kredytek. Do produkcji wymagany Landing Pad. Może zabrać ze sobą 3 rodzaje rakiet, plus dodatkowo ma możliwość zrzucania bomb na spadochronach. Maszyna pionowego startu i lądowania. Niedokładne wskazanie celu spowoduje wylądowanie obok punktu - co potem, łatwo się domyślić.

Tank - klasyczny czołg o bardzo wytrzymałym pancerzu. Koszt produkcji - 1200 kredytek. Wyposażony w działo strzelające pociskami o wielkiej sile. Limitowany zasób amunicji. Czasem może się zdarzyć, że pozostawiony w pewnej walce, przegrywa ze względu na brak amunicji. Wymagane posiadanie Jeepa i Factory.

Missile Launcher - ruchoma wyrzutnia rakiet o dalekim zasięgu. Limitowany zakres amunicji, opancerzenie średniej klasy. Koszt produkcji 1000 kredytek. Do wyprodukowania wymagane Factory, Human bazooka, Tank. Doskonały do ataku na budynki wroga z dużych odległości.

Flamethrower Tank - ruchomy pojazd z potężnym miotaczem ognia. Doskonały na chmarę piechurów z Jowisza. Opancerzenie średnie, koszt - 1000 kredytek. Wymagania: Factory, Human Flamethrower i Tank.

Piechota - cały zestaw rodzajów wojsk. Każdy ma swoje wady i zalety. Można ich wykorzystać wedle własnego uznania. Do wyboru: Soldier, Grenadier, Builder, Flamethrower, Bazooka, Mortar, Spy i Purifier man. Szczególnie ten ostatni jest bardzo użyteczny. Obcy, aby móc swobodnie oddychać, zmieniają atmosferę. Przez takie zatrute powietrze nic nie widać, a Purifier oczyszcza je, zwiększając widoczność.

BUDYNKI

Power Plant - podstawowy budynek, dostarcza niezbędnej energii dla innych budowli. Istnieje możliwość jego rozbudowy. Koszt 1000 kredytek, wytrzymałość na atak - średnia.

Barracks - miejsce treningu żołnierzy. Koszt wybudowania 1500 kredytek. Zużycie energii 35000 kWh. Wymagania - Power Plant

Sandbag Wall - bez komentarza, wymagany - Human builder.

Factory - fabryka produkująca różne rodzaje broni, wytrzymała na atak. Zużycie energii 130000 kWh, koszt budowy 1800 kredytek. Do budowy wymagany Power Plant.

Communications Center - centrum komunikacyjne. Koszt budowy 800 kredytek. Zużycie energii 175000 kWh, mało wytrzymałe na atak. Wymagany Power Plant i Recon Biker. Kiedy zostanie wybudowany, możesz obsłużyć dwa monitory po prawej stronie.

Landing Pad - lądowisko dla helikopterów i Harrierów, będące równocześnie centrum zaopatrzeniowym. To właśnie tam ustalasz, jaki sprzęt wezmą ze sobą maszyny latające. Słabe opancerzenie, koszt budowy - 1200 kredytek. Zużycie energii 80000 kWh. Wymagania: Power Plant i Communications Center.

Sat Launcher - „podręczny" zestaw do wystrzeliwania satelitów na orbitę. Może wystrzelić ich trzy rodzaje: meteorologiczny, komunikacyjny i obronny systemu SDI. Zużycie energii 250000 kWh, koszt budowy 1200 kredytek.

SAM Site - wyrzutnia SAM, niezbędna do obrony własnej bazy przed sprzętem latającym. Zużycie energii 10000 kWh, koszt - 1000 kredytek. Wymagania: Power Plant i Factory

Bunker - doskonały do obrony bazy przed piechotą. Automatycznie otwiera ogień. Zużycie energii 20000 kWh, koszt 600 kredytek. Wymagania: Power Plant i Barracks.

Guard Tower - wieżyczka oświetlająca teren. Zużycie energii 20000 kWh, koszt budowy 1000 kredytek. Słabe opancerzenie. Do zbudowania wymaga Power Plant, Bunker, Barracks i Communications Center.

KICK THEM ALL

Na koniec mały upominek, parę kodów dla ułatwienia sobie życia. Aha, nie wiem dlaczego ale po szczęśliwym zakończeniu gry po stronie Ziemian, moim oczom ukazało się najpierw outro z klęską ludzi, a zaraz po nim następne, już z adekwatną zawartością. Wystarczy grać jedną ze stron, aby zobaczyć oba zakończenia.

KICKS BUTT	Skok do levelu 5
TRIFFIDS	Skok do levelu 10
JUPITER	Skok do levelu 15
BIG GREEN MONSTER	Skok do levelu 20
H G WELLS	Skok do levelu 25
TRIPOD	Skok do levelu 30

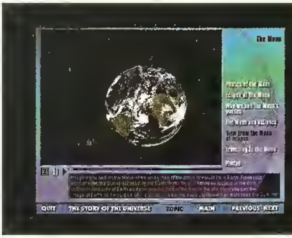
Kody należy wpisywać na ekranie z wyborem stopnia trudności, dużymi literami wraz ze spacjami. Działają tylko w wersji gry na misje.

JAK DZIAŁAJĄ GWIAZDY?

„DISCOVER ASTRONOMY" TO IDEALNA POZYCJA DLA AMATORÓW ASTRONOMII. PROGRAM W PRZYSTĘPNY SPOSÓB WPROWADZA W TAJNIKI ŻYCIA GWIAZD I PLANET.

PIOTR PERKA

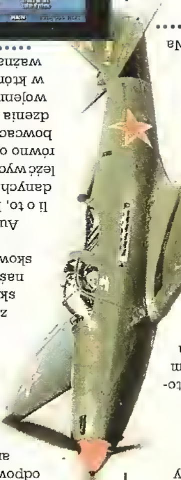
Szczególną uwagę zwrócono na nasz Układ Słoneczny. Dzięki animacjom i opisom poznamy właściwości sąsiadów Ziemi — Księżyca, Marsa i Merkurego. Odrębną prezentację poświęcono Słońcu. Dzięki niej dowiemy się m.in. jak zmienia się pozycja naszej gwiazdy na niebie w ciągu roku, zaobserwujemy też zaćmienie Słońca. Możemy wybrać się także na obrzeża Układu Słonecznego do planet-olbrzymów i ich księżyców. Przy prezentacji planet oprócz animacji zamieszczono wiele zdjęć zrobionych w trakcie misji kosmicznych. Nie zabrakło informacji o asteroidach i kometach, w tym o dwóch najsławniejszych: komecie Haley'a i Shoemaker-Levy'ego 9.



Odkrywanie astronomii nie może się obyć bez wycieczki w głąb czasu aż do Wielkiego Wybuchu i formowania się galaktyk. Ich budowę i właściwości przedstawiono na przykładzie Drogi Mlecznej. Oddzielną prezentację poświęcono życiu gwiazd, ich powstawaniu, strukturze i reakcjom zachodzącym w ich wnętrzu od chwili powstania, aż do śmierci. W „Discover Astronomy" gwiazdy reprezentuje Słońce — animacja pozwala zrozumieć procesy zachodzące w odległości 8 minut świetlnych od Ziemi. Omawiając „Discover Astronomy", nie sposób nie wspomnieć o muzyce, której przestrzenny charakter jest dobrym dodatkiem przy poznawaniu olbrzymich przestrzeni Wszechświata.

WINGS MIDWAY TO HIROSHIMA

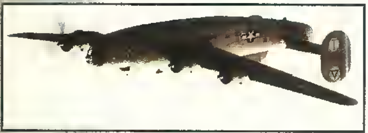
JESTEŚ PILOTEM B-17G „LATAJĄCEJ FORTECY" I BIERZESZ UDZIAŁ W RAJDZIE BOMBOWYM... TAK BRZMI FRAGMENT Z INSTRUKCJI DO „WINGSÓW".



Symulator, pozwalający na loty historycznymi maszynami, to tylko część z tego, co przygotowano w kolejnej części historii światowego lotnictwa. Głównym daniem jest prezentacja samolotów, których używano na frontach II wojny światowej od bitwy pod Midway, po zrzucenie bomby atomowej na Hiroszimę.

Oprócz szczegółowych informacji technicznych o każdej maszynie, samoloty możemy obejrzeć na lotniskach w zachodniej i wschodniej Europie, nad Morzem Śródziemnym i na ulokowanych na Pacyfiku lotniskowcach. Na lotniskach wystarczy wybrać odpowiedni samolot, by ujrzeć animacje przedstawiające atak bombowy Junkersa na samotny aliancki okręt, atak i uszkodzenie Tirpitza, rozprawienie się Iłów-2 z niemieckimi celami naziemnymi czy zbombardowanie japońskiego okrętu przez dwanaście startujących z lotniskowca Avengerów.

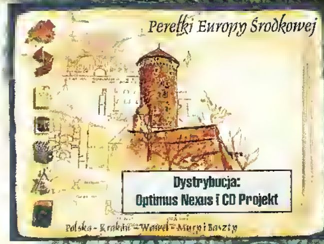
Autorzy serii Wings zadbali o to, by oprócz okazałej bazy danych, w której możemy znaleźć wyczerpujące informacje zarówno o myśliwcach, jak i bombowcach, nie zabrakło wprowadzenia w przebieg kampanii wojennych tamtych czasów, w których lotnictwo odegrało ważną, o ile nie decydującą, rolę. Przedstawiono poczynania niemieckiego i włoskiego lotnictwa w Afryce Północnej, omówiono walki RAF-u na froncie zachodnim i zaprezentowano specyfikę wojny powietrznej Amerykanów z Japończykami. Na krążku znalazło się wiele zdjęć, kilkanaście filmów wideo i wspomniane symulatory.



Dystrybucja: ARS POLONA

PEREŁKI EUROPY ŚRODKOWEJ

ZABYTKI SĄ ŚWIADKAMI MINIONYCH WIEKÓW. KAŻDA Z ZABYTKOWYCH BUDOWLI KRYJE W SOBIE TYLEŻ SAMO PIĘKNA, CO INTERESUJĄCYCH, HISTORYCZNYCH OPOWIEŚCI.



EUROPA PANIE...

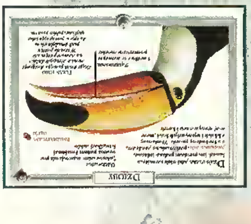
„Perełki Europy Środkowej" wydane przez Optimus Nexus to encyklopedia traktująca o najwspanialszych budowlach zabytkowych Polski, Węgier, Czech i Słowacji. Dzięki niej możesz przenieść się w nieznane dotychczas miejsca, aby podziwiać piękno witraży kościelnych, grubość i wytrzymałość zamkowych murów oraz malowniczość krajobrazów.

Program posiada mnóstwo map, ukazujących plany miast wraz z rozmieszczeniem zabytków. Liczne zdjęcia oraz malownicze akwarele przedstawiają kościoły, dwory, zamki i rzeźby. Duża liczba przygotowanych przez twórców opisów przybliża nie tylko wiedzę z zakresu architektury, ale także historii i geografii. W encyklopedii dodatkowo zastosowano animacje 3D, umożliwiające poznanie szkieletu wybranej budowli, a zarazem obejrzenie jej z wybranej przez użytkownika strony. „Perełki..." posiadają bogatą bibliotekę filmów i zdjęć oraz indeks pozwalający na szybkie wyszukiwanie interesujących nas zbytków.

KONIEC WIEKU...

„Perełki Europy Środkowej" to dobry multimedialny przewodnik po ponad 60 miastach i około 600 zabytkach. Bogata szata graficzna, ponad 1500 zdjęć oraz miła dla uszu muzyka oddająca charakter odwiedzanych miejsc, a także obszerny słownik geograficzny i historyczny wieńczą dzieło.

ODLOTOWY ŚWIAT PTAKÓW



Czy wiesz w jaki sposób poluje jastrząb albo jak śpiewa słowik? Chciałbyś poznać zwyczaje ptaków, dowiedzieć się w jaki sposób tak lekko szybują w przestworzach? Jeśli jesteś wielkim miłośnikiem tych niebiańskich istot, zapraszam we wspaniały, podniebny świat Encyklopedii Ptaków.

ZANIM ROZŁOŻYSZ SKRZYDŁA

Firma Optimus Pascal podjęła się zaszczytnego zadania spolszczenia jednej z najlepszych publikacji DK Multimedia, a mianowicie wirtualnej encyklopedii Eyewitness. Program składa się z kilku odrębnych, wydanych osobno części. Pierwszą częścią spolszczonej wersji Eyewitness jest „Encyklopedia Ptaków".

NAUKA LATANIA...

Wiadomości o ptakach są umieszczone w w wirtualnym muzeum. Znajduje się tu wiele sal, w których na pewno znajdziesz odpowiedzi na swoje pytania. W ptaszarni pokazane są tereny występowania określonych ptaków, znajdziesz tu także informacje na temat interesującej cię rodziny czy gatunku oraz całe mnóstwo rysunków, zdjęć i sekwencji wideo. Podróżując po muzeum, napotkasz także salę, w której będziesz mógł dowiedzieć się o budowie anatomicznej ptaków, posłuchać śpiewu Słowika oraz zobaczyć, jak ptaki potrafią naśladować przeróżne odgłosy. W galerii możesz prześledzić trajektorię lotu Jerzyka lub Dzięcioła, a także dowiedzieć się, w jaki sposób i za pomocą jakich narzędzi najlepiej obserwować szybującego Orła na wolności. Chodząc muzealnymi korytarzami, zobaczysz różne obrazy, rzeźby oraz przedmioty użytku codziennego, w których wykorzystano motyw ptaka. W każdym muzealnym kącie znajdziesz coś ciekawego.

Dzięki licznym sekwencjom wideo świat ptaków ożyje na twoim ekranie. Zobaczysz, w jaki sposób koliber pobiera nektar, jak jaskółka buduje swoje gniazdo lub w jaki sposób wykluwa się pisklę.

M.M.

magazyn internetowy

WWW.

CD W KAŻDYM NUMERZE

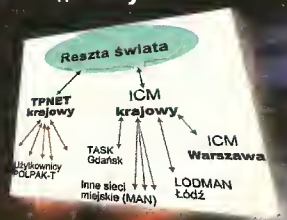
NAJLEPSZY PRZEWODNIK PO INTERNECIE

w listopadowym numerze:

//kompozytorzy

//sekty

//gry



//turbosurfowanie

//technologia video

//slynne budowle

...oraz wiele innych interesujących tematów

KUP W KIOSKU I PRZECZYTAJ !

http://www-mag.com.pl e-mail: redakcja@www-mag.com.pl

PRENUMERATA

Reset Prenumerata półroczna .....19 zł
Prenumerata roczna .....35 zł

Reset CD Zamówisz go poprzez wypełnienie kuponu prenumeraty i wpłacenie odpowiedniej kwoty pieniędzy:

1 wydanie: .....8 zł
3 wydania: .....19 zł (6,33 zł za egz.)
6 wydań: .....35 zł (5,83 zł za egz.)
12 wydań: .....65 zł (5,42zł za egz)

O zawartości **Reset CD** czytaj na str. **6 – 7.**

Reset + Reset CD 3 miesiące .....25 zł
6 miesięcy .....45 zł

Uwaga!!! Najtańsza oferta!

Zniżka 38%! 12 miesięcy . . . 85 zł

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 20-tego poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer grudniowy, Twoje zamówienie musi dotrzeć **do nas** do 20 listopada, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od stycznia. Jeśli chcesz mieć pewność, że Twoje zamówienie dotrze do nas w terminie, potwierdzenie zapłaty wyślij do nas faksem: **(022) 654-57-95.**

Kupon prenumeraty należy wypełnić drukowanymi literami. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu.

Prenumerata przez Internet

Prenumeratę **Reset + Reset CD.** możesz zamówić wysyłając swoje zgłoszenie pocztą elektroniczną na adres: **prenumer@reset. com. pl**

Informacje, które musisz podać:

- **Imię i nazwisko**
- Dokładny **adres**
- **Czas trwania** prenumeraty (3, 6 lub 12 miesięcy)
- **Od którego numeru** rozpoczynasz prenumeratę

Cena prenumeraty:

Prenumerata na 3 miesiące — 24 zł
Prenumerata na 6 miesięcy — 44 zł
Prenumerata na 12 miesięcy — 82zł

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, gdy otrzymasz pierwszy zamówiony egzemplarz (przesyłka za pobraniem).
Koszta przesyłki pokrywa redakcja.
Redakcja nie pokrywa kosztów pobrania
(3 miesiące — 4 zł, 6 miesięcy — 5,6 zł, 12 miesięcy — 7 zł).

dodatkowe informacje o prenumeracie możesz uzyskać dzwoniąc pod numer:

(0-22) 6547823 w. 171

e-mail: prenumer@reset.com.pl

Korzystając z zamieszczonego obok kuponu możesz również zaprenumerować www. – magazyn internetowy.

Zamawiam prenumeratę*
Reset
Zamawiam numery archiwalne
Początkowy od numeru: .....
1 mies. 3 mies. 6 mies. 12 mies.
Reset 19 zł 35 zł
Reset CD 8 zł 19 zł 35 zł 65 zł
Reset + CD 25 zł 45 zł 85 zł
* Zakreśl odpowiednie pole
Początkowy od numeru: .....
Zamawiam następujące numery Reset w cenie 2,50 zł /egz.,Reset CD w cenie 7 zł /egz.
cena 1 egz. zamawiana ilość kwota ceny
Reset 2,50zł
Reset CD 7zł
RAZEM:
Zamawiam prenumeratę*
3 miesiące 25 zł
6 miesięcy 45 zł
12 miesięcy 80 zł
Początkowy od numeru: .....
* Zakreśl odpowiednie pole

PRENUMERATA

Numery archiwalne

Reset (nr 5 – 9): Reset: 2,50 zł/egz.

Reset CD (nr 1 – 5): Reset CD: 7 zł/egz.

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty zaznacz, które numery zamawiasz.

Archiwalne numery możesz również zamówić wysyłając do nas zamówienie pocztą elektroniczną na adres: **prenumer@reset.com.pl**

Cena:

Reset: 2 zł/egz.

Reset CD: 6,50 zł/egz.

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, otrzymując zamówione egzemplarze (przesyłka za pobraniem).
Koszta przesyłki pokrywa redakcja.
Redakcja nie pokrywa kosztów pobrania, które wynoszą **3 zł**.

Archiwalia...

Pokwitowanie dla paczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR Express Sp. z o.o.
Senatorska 13/15 00-075 Warszawa
PBK III/o Warszawa
11101024-978048-2720-5-55

Opłata zł.....

Datownik

Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR Express Sp. z o.o.
Senatorska 13/15 00-075 Warszawa
PBK III/o Warszawa
11101024-978048-2720-5-55

Opłata zł.....

Datownik

Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla właściciela rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR Express Sp. z o.o.
Senatorska 13/15 00-075 Warszawa
PBK III/o Warszawa
11101024-978048-2720-5-55

Opłata zł.....

Datownik

Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR Express Sp. z o.o.
Senatorska 13/15 00-075 Warszawa
PBK III/o Warszawa
11101024-978048-2720-5-55

Opłata zł.....

Datownik

Podpis przyjmującego

POTWÓR I ORCHIDEA

Pawel Chmielowiec

SYMBOL 3DFX ZACZYNA PRZYPRAWIAĆ O ŻYWSZE BICIE SERCA CORAZ WIĘKSZE RZESZE GRACZY. JEŻELI JESZCZE USŁYSZĄ ONI MAGICZNE SŁOWO VOODOO, Z ICH UST ZACZYNAJĄ WYDOBYWAĆ SIĘ CICHE JĘKI ZACHWYTU.

Technologia 3Dfx kojarzona jest zazwyczaj z kartą MONSTER firmy DIAMOND. Nic w tym dziwnego - jest ona najszerzej rozreklamowana, także i my zajmowaliśmy się nią w numerze czerwcowym, a co miesiąc na RESET CD umieszczane są najnowsze, przeznaczone właśnie do niej patche. Ale, ale czy aby na pewno „przeznaczone właśnie do niej"? Ten tekst powinien rozwiać tę oraz kilka innych wątpliwości.

Jakiś czas temu, przedzierając się wśród stoisk słynnej giełdy komputerowej na ulicy Grzybowskiej w Warszawie, zauważyłem na stoisku kartę RIGHTEOUS 3D firmy ORCHID. Sprzedawca zapewniał, że jest to najnowocześniejsza karta oparta na technologii 3Dfx, zapewniająca najlepsze osiągi, bijąca na głowę całą konkurencję - jednym słowem karta-ideał. Jakiś czas później miałem okazję skonfrontować te szumne zapowiedzi z rzeczywistością.

I cóż się okazało? Po pierwsze - wrażenie wizualne. Wymiary karty są niemal identyczne z MONSTEREM, nieco inny jest natomiast układ kości. Identyczne są natomiast układy firmy 3Dfx, taka sama jest również ilość kości pamięci (8 układów EDO RAM). No dobra - rozkręcamy peceta, przedzieramy się przez gąszcz kabelków, karta na miejscu, prześciówka z karty video wpięta, monitor podłączony - odpalamy zasilanie.

Karta zostaje automatycznie rozpoznana przez Windows95, system prosi o płytę ze sterownikami, ich instalacja przebiega bezproblemowo. Po zainstalowaniu jedyną zauważalną zmianą jest nowy pasek na ekranie właściwości wyświetlania pulpitu z opcjami korekcji gamma oraz regulacji częstotliwości odświeżania ekranu.

Czas więc na element najistotniejszy - gry. Suuuper! Jeśli ktoś nie widział nigdy wcześniej gier na 3Dfx, to upadek z krzesła ma gwarantowany. Osoby ceniące sobie bardziej poetyckie opisy odsyłam do numery czerwcowego i testu MONSTERA autorstwa Hammera.
I w tym momencie dochodzimy do sedna sprawy - RIGHTEOUS 3D pod względem czynnościowym niemal w 100% przypomina MONSTERA. Uruchomione na obu kartach benchmarki podawały niemal identyczne wyniki (różnice mieściły się w granicach błędu). Gdyby ktoś miał co do tego jakiekolwiek wątpliwości, to radzę przeprowadzić prosty test - wyjąć z komputera MONSTERA i na jego miejsce włożyć R3D. W moim przypadku system nie zgłosił żadnych zastrzeżeń. Serce karty, czyli układy 3Dfx, są przecież w obu przypadkach takie same. Z tego samego powodu wszelkie patche przeznaczone dla MONSTERA, powinny działać także z R3D.

Ale nie byłbym sobą, gdybym nie znalazł żadnych różnic. Oto one: R3D posiada grubszy (lepiej ekranowany) kabel łączący kartę graficzną z akceleratorem. Powinno zminimalizować to ryzyko wystąpienia zakłóceń spowodowanych obecnością źródeł promieniowania elektromagnetycznego. Poza tym w R3D zastosowano inne przełączniki zmieniające przepływ sygnału do monitora. Wydają one charakterystyczny dźwięk w momencie przejęcia kontroli nad grafiką przez RIGHTEOUSA.

I to wszystko. Co prawda doszły do nas pogłoski, że jakiś czas temu ORCHID miał pewne problemy ze stosowanymi kośćmi pamięci. W naszym jednak przypadku nie udało się stwierdzić jakichkolwiek niedociągnięć i myślę, że tę wiadomość można zaliczyć do złośliwych plotek, rozpuszczanych przez konkurencję.

A którą kartę wybrać? Różnic w działaniu nie ma żadnych. Myślę więc, że po prostu - tańszą.

Kartę dostarczyła firma PMC

Cena: *(z VAT) ok. 700 zł*

Co potrafi RIGHTEOUS 3D? Ano to samo, co każda inna karta 3Dfx. Jednym słowem zapewnia:
* Filtrowanie tekstur
* Perspektywiczną korektę nakładania tekstur
* MIP mapping (stosowanie tekstur o różnej rozdzielczości w zależności od odległości obiektu od obserwatora)
* Podwójne i potrójne buforowanie
* Cieniowanie Gouraud
* Alpha blending (tworzenie przeźroczystych tekstur)
* Z-buffering (analizowanie pola akcji z punktu widzenia obserwatora i usuwanie niewidocznych w danym momencie płaszczyzn)
* Tworzenie mgły

CYBERBOY

VIRTUAL REALITY... PIĘKNA SPRAWA. ALE CZY MOŻNA OSIĄGNĄĆ CHOĆBY JEJ NAMIASTKĘ NA NASZYCH DOMOWYCH PECETACH?

PAWEŁ CHMIELOWIEC

O hełmach wirtualnych słyszeli wszyscy. Nieco mniej ludzi miało okazję sprawdzić je w działaniu. A już tylko garstka może pochwalić się posiadaniem ich w domu. Powód jest dość oczywisty - cena. Za około 3000 złotych można już przecież kupić całkiem przyzwoity komputer. W takiej sytuacji wydawanie podobnej kwoty na wirtualny dodatek do peceta może wydawać się szczytem ekstrawagancji. Podobne doznania można jednak kupić za mniejsze pieniądze.

Okulary CyberBoy kosztują około 300 zł. Trzeba przyznać, że jak na „urządzenie wirtualne" jest to cena bardzo atrakcyjna. Zasada działania urządzenia jest bardzo prosta: na ekranie monitora są wyświetlane na zmianę obrazy przeznaczone dla lewego i prawego oka. W okularach następuje natomiast przemienne zasłanianie połowy pola widzenia - kiedy wyświetlany jest obraz dla prawego oka, wtedy zaciemniony jest ciekłokrystaliczny okular przed okiem lewym i na odwrót.

Rezultat jest... dość umiarkowanej jakości. Widoczny ekran przede wszystkim miga. Jest to oczywiste - do oczu docierają obrazy odświeżane z mniej więcej o połowę mniejszą częstotliwością niż przy normalnym oglądaniu gier, ale za to widzianie obrazy mają głębię. Lepsze wrażenia wymagałyby mocy obliczeniowej, grafiki i techniki zbyt drogiej dla przeciętnego zjadacza chleba.

Jeśli szukasz prawdziwej wirtualnej rzeczywistości, to musisz jeszcze poczekać. Natomiast jak na gadżet, bo Cyberboy współpracuje tylko z grami specjalnie doń przystosowanymi, urządzenie daje dobry efekt jak na swoją cenę.

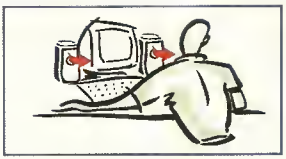
Do zestawu dołączone są płytki z grami Descent II (demo), Fatal Racing, Depth Dwellers oraz program do przeglądania i tworzenia trójwymiarowych obrazków. Natomiast na stronie producenta (www.woobo.com) dostępne są patche do Descenta, Magic Carpet, Hi-Octane i Duke Nukem 3D

PRZYSPIESZANIE DŹWIĘKU

NOWE GRY MAJĄ CORAZ LEPSZE EFEKTY DŹWIĘKOWE, CO POWODUJE WIĘKSZE OBCIĄŻENIE PROCESORA. TO Z KOLEI OZNACZA, ŻE MNIEJ MOCY POZOSTAJE NA OBRÓBKĘ GRAFIKI I OBRAZ ZACZYNA SKAKAĆ. CO Z TYM FANTEM ZROBIĆ? ANO UŻYĆ AKCELERATORA DŹWIĘKU.

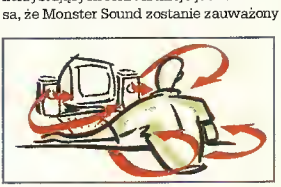
MAREK KONDERSKI

Drugi z serii monsterów to Diamond Monster Sound, pierwsza nieprofesjonalna karta dźwiękowa wykorzystująca magistralę PCI. Umieszczony na akceleratorze kontroler PCI Diamond Freedom 5600 uwalnia CPU z zadania obróbki dźwięku, przekazując to zadanie chipom umieszczonym na karcie (programowalny DSP i Quad CODEC). Dzięki wykorzystaniu magistrali PCI karta potrafi - zapewniając full duplex - obrabiać jednocześnie 23 niezależne kanały dźwiękowe i jeden kanał danych (karty ISA przetwarzają tylko dwa kanały). Każdy kanał zawiera cyfrowo syntetyzowany dźwięk (rozdzielczość 16-bitów) plus do 32 głosów syntezy wavetable. Do Monster Sound'a dołączana jest daugtherboard z 2Mb wavetable. Na karcie znajdziemy też akcelerowany port joysticka, przydatny dla starych, analogowych wajch.



Najciekawszym elementem jest możliwość podłączenia dwóch par głośników. Dopiero tak wyposażona karta pokazuje na co ją stać. Wykorzystując algorytmy firmy Aureal Semiconductor's - A3D jest w stanie wytworzyć naprawdę przestrzenny dźwięk dający niesamowite wrażenie fizycznej obecności w świecie widzianym na monitorze. Karta obsługuje gry wykorzystujące DirectSound, ale dźwiękowy efekt 3D uzyskamy jedynie w programach zgodnych z A3D, EAR i DirectSound 3D.

Czas na minusy. Monster Sound pracuje tylko pod Win95. Gry DOSowe muszą zadowolić się emulacją Sound Blastera w okienku. Za pomocą dołączonej przejściówki można jednak połączyć starą kartę dźwiękową z nową. Większym bólem - jak na razie - jest znikoma ilość programów wykorzystujących A3D. Istnieje jednak szansa, że Monster Sound zostanie zauważony



przez producentów gier. Cena, jak przystało na monstera jest potworna, ale najnowocześniejsze karty dźwiękowe nie grzeszą zwykle niską ceną.

Sprzęt dostarczyła firma California Computer

Cena: ok. 850zł

Radio, laser i marmur czyli rzecz o miaskaniu.

„STOŁOKULOTOCZNE URZĄDZENIE WSKAZUJĄCE", JAK KIEDYŚ MÓWIŁO SIĘ NA MYSZKĘ, JEST URZĄDZENIEM NIEZBĘDNYM DO PRACY W WINDOWS. DO WYBORU MAMY WIELE MODELI W RÓŻNYCH KSZTAŁTACH I KOLORACH - PRZEDSTAWIAMY MYSZKOWĄ KOLEKCJĘ MODY NA ZIMĘ.

Cordless MouseMan Pro

Mysz, jaka jest, każdy widzi. Choć akurat ten egzemplarz komputerowego gryzonia wyróżnia się brakiem ogonka. Posiada go natomiast małe pudełeczko będące do niego niezbędnym dodatkiem - odbiornik radiowy. Ogonek zakończony jest wtyczką w standardzie PS2, natomiast dołączona przejściówka pasuje do wąskiego portu szeregowego (takie same wtyczki znajdują się w pozostałych urządzeniach). Zdecydowanie zmniejsza to ilość kabli plączących się po biurku i likwiduje ograniczenia wynikające z długości kabla łączącego klasyczną mysz z komputerem.

SurfMan

Ten trackball o futurystycznym kształcie, jak sama nazwa wskazuje, ma ułatwić surfowanie po zasobach Światowej Pajęczyny. Zasada jest prosta - wystarczy usiąść wygodnie w fotelu, wziąć SurfMana do ręki i spokojnie przeglądać zasoby kolejnych serwerów. Tyle teoria, w praktyce pojawiają się pewne wątpliwości.

Po pierwsze - odnosłem wrażenie, że skonstruowano go z myślą o osobach leworęcznych - przyciski są na nim rozmieszczone w sposób skłaniający do obsługi ich raczej przy pomocy kciuka właśnie lewej ręki. Poza tym błędem było umieszczanie ich na górnej stronie urządzenia. Powoduje to konieczność konieczność obsługi kulki oraz przycisków jednym palcem, co niej jest zbyt wygodne.

Pomocne natomiast jest dołączone oprogramowanie pozwalające na przypisanie przyciskom różnych, czasem dość ciekawych funkcji. Poza klasycznym kliknięciem prawym/lewym przyciskiem mamy tu takie opcje jak: zamknięcie/minimalizacja/przywrócenie aplikacji, przeciągnięcie/upuszczenie, wycięcie/kopiowanie/wklejenie, wywołanie menu Start, oraz HyperJump i CyberJump. Wywołanie HyperJump powoduje pojawienie się małego okienka, z którego można wybrać następujące opcje: wywołanie menu programu, minimalizacja/zamknięcie aplikacji, przewijanie w pionie/poziomie, skalowanie okna oraz wywołanie menu Start. CyberJump for Netscape to z kolei opcja stworzona właśnie z myślą o SurfManie (choć jest także dostępna w przypadku pozostałych dwóch produktów Logitecha). Pozwala ona na użycie najbardziej popularnych opcji dostępnych w przeglądarce Netscape (rozwinięcie menu, poprzednia strona, przewijanie w pionie/poziomie, zatrzymanie wczytywania strony, dodanie strony do zakładek). Niestety, posiada zasadniczą wadę: nie współpracuje z Internet Explorerem oraz Netscape Communicator 4.x.

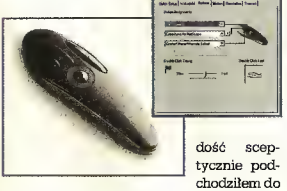
TrackMan Marble

Jest to najciekawsze urządzenie spośród tu prezentowanych - optyczny trackball. Optyczne myszy nie wzbudzają już większego zainteresowania - ot, zwykła mysz z mousepadem pokrytym drobną siatką rastra i bez kulki przenoszącej brudy do wnętrza urządzenia. Ale trackball wykorzystujący tę technikę to nowość. W tym przypadku nie chodzi raczej o dokładność działania (co stanowi zaletę optycznych myszy), ale o zwiększenie trwałości urządzenia dzięki brakowi części mechanicznych i zwiększenie szczelności urządzenia. Poza tym nieźle gra się przy jego pomocy w Quake'a. A raster naniesiony na kulkę stanowi element przyjemny dla oka.

Podsumowanie

Produktami godnymi polecenia są TrackMan oraz mysz. SurfMan niestety jest dość niewygodny w użyciu, poza tym jego oprogramowanie nie współpracuje z najnowszą generacją przeglądarek internetowych. W połączeniu z bardzo wysoką ceną stanowi to niezbyt ciekawą propozycję. Pozostałe dwa produkty oferują natomiast bardzo wysoką jakość, wygodę obsługi i dokładność. Za taką jakość trzeba zapłacić więcej niż za zwykłą myszkę.

Pierwszą rzucającą się w oczy rzeczą jest dość nietypowy kształt myszy. Przyzwyczailiśmy się bowiem do urządzeń będących mniej lub bardziej wyprofilowanymi odmianami sześcioboku, gdy tymczasem tamysz posiada tylko trzy obłe ścianki. Muszę przyznać, że przed wyjęciem jej z pudełka



dość sceptycznie podchodziłem do tej innowacji, jednak wystarczyło tylko wziąć ją do ręki aby zmienić zdanie - jest naprawdę bardzo wygodna. Chociaż odczują to chyba tylko osoby praworęczne - do obsługi lewą ręką zdecydowanie się ona nie nadaje. Do wszystkich produktów Logitech dołącza oprogramowanie MouseWare podmieniające oryginalne program Windows na Panelu Sterowania. Pozwala ono na wygodne skonfigurowanie dostępu do najczęściej używanych opcji zarządzania oknami. Więcej na ten temat w drugiej ramce.

Sprzęt do testów dostarczyła firma Tornado

Ceny:

MouseMan Cordless Pro: ok. 196zł + VAT

SurfMan: ok. 330zł + VAT

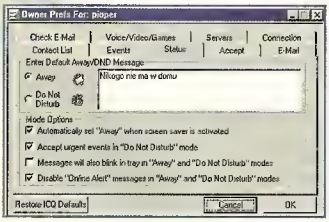
TrackMan Marble: ok. 295zł + VAT

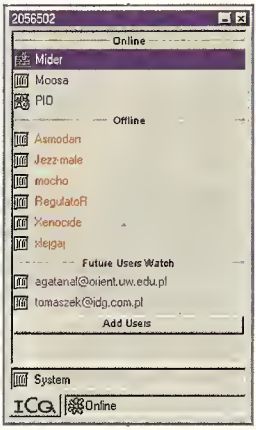
Po prostu ICQ

ICQ TO PROGRAM, KTÓRY UDOWADNIA, ŻE BY ODNIEŚĆ SUKCES - A ZA TAKI NALEŻY UZNAĆ POPULARNOŚĆ ICQ - WYSTARCZY DOBRY POMYSŁ. BO TAK NAPRAWDĘ W ICQ NIE MA NICZEGO, CZEGO PRZECIĘTNY UŻYTKOWNIK INTERNETU NIE ZNAŁBY ZE SWOICH WCZEŚNIEJSZYCH SIECIOWYCH DOŚWIADCZEŃ.

PIOTR PERKA

W jednym programie umieszczono chat, elektroniczną pocztę i rodzaj FTP-u. Tak więc za pomocą ICQ można wysłać krótką wiadomość, list, plik bądź zbiór plików oraz URL. Można także „porozmawiać" z innymi użytkownikami sieci. Wszystkie te proste usługi nie wymagają dodatkowych objaśnień - wszak z poczty elektronicznej korzysta codziennie wiele milionów osób, podobnie jest z przesyłaniem plików czy „chatowaniem" ze znajomymi. Warto więc udzielić sobie odpowiedzi na pytanie dlaczego program, który na dobrą sprawę nie oferuje nic nowego zdobył aż taką popularność - ponad 4 miliony użytkowników w ciągu niespełna roku. Jego tajemnica leży, moim zdaniem, w umiejętnym połączeniu wspomnianych elementów, co w rezultacie stworzyło nową jakość, bez której wielu internautów nie może się dzisiaj obejść. Jest tylko jedna, ale za to istotna nowinka. ICQ informuje, która z osób zarejestrowanych w podręcznej bazie programu jest zalogowana do sieci (oczywiście taka osoba musi mieć uruchomiony ICQ). Dalej sprawa jest już dziecinnie prosta. W krótkim czasie (rzecz zależna od szybkości łącza) można „podesłać" takiej osobie dowolną elektroniczną informację nie zapominając o podtrzymaniu kontaktów towarzyskich za pomocą wieloosobowej rozmównicy.





ICQ byłby jednak kiepskim programem, gdyby za jego pomocą można było bezkarnie „wrzucać" komuś megabajty danych. Wystarczy jednak zajrzeć do opcji konfiguracyjnych by pozbyć się wszelkich obaw. Koncepcja działania programu została bowiem dogłębnie przemyślana. Przy dłuższym użytkowaniu okazuje się, na przykład, jak istotna jest możliwość autoryzacji, czyli udzielania zgody na dołączenie nas do kolejnej listy. W skrajnych przypadkach grozi to zalewem krótkich wiadomości w rodzaju „Cześć", „Co słychać" itp. Można też dodać dowolną osobę do listy zignorowanych.

Nie wspomniałem jeszcze o UIN-ie (Universal Internet Number). To jawny liczbowy kod, który każdy z użytkowników otrzymuje przy rejestrowaniu się na stronie ICQ. Służy on do identyfikacji osób i można nim posłużyć się przy szukaniu informacji o poszczególnych użytkownikach ICQ. Szukając znajomych, którzy używają ICQ można także posłużyć się pseudonimem, adresem sieciowym lub pełnym imieniem i nazwiskiem. Oczywiście, dane te będą dostępne pod warunkiem, że rejestrujący się nowy użytkownik zechce wypełnić stosowne pola w formularzu.

ICQ to zdecydowanie najbardziej interesujący i pożyteczny zarazem program, który pojawił się ostatnio w sieci. Zadomowił się na wielu komputerach, również tych publicznie dostępnych, bowiem z jednego ICQ może korzystać wiele osób. Program można znaleźć pod adresem http://www.mirabilis.com

MUSISZ WIEDZIEĆ
GDZIE SIĘ PODŁĄCZYĆ
SUPER
MEDIA
CENTRUM USŁUG INTERNETOWYCH
MY PODŁĄCZYMY CIĘ DO INTERNETU
http://www.su
e-mail:
00-175 Warszawa, ul. Senatorska 13/15 tel. 828 09 77, 828 09 7
40-160 Katowice, al. Korfantego 51, tel. (0-32) 253 00 09
61-823 Poznań, ul. Piekary 14/15, tel. (0-61) 85 32 581 w. 253, 263

W POPRZEDNIM ODCINKU: pod klubem Inferno dochodzi do ostrego mordobicia. Bogu ducha winny taksówkarz zostaje uratowany przez tajemniczego faceta z wąsami. Czy to on jest mścicielem, który wcześniej skasował ludzi Głodnego? Tak czy inaczej, Głodny powoli zaczyna tracić apetyt...

Johny wydaje płytę

Adam z Raju

Poranne promienie słońca polaskotały rzęsy Johnego. Dzień zapowiadał się iście złotojesiennie, choć kraty w oknie celi wydawały się jeszcze bardziej nieprzenikalne. Johny obudził się. Wsunął dłoń pod swój pasiak i złożył ją na mostku. „Tak dalej być nie musi... serce mam po lewej stronie." — westchnął — „Wybieram przyszłość! Klawisz!" - zawołał.

Strażnik zjawił się po chwili. „Czego padlino i hieno w jednym?"- spytał. Johny podbiegł do drzwi i wykrzyczał z furią: „Mam prawo do adwokata i jednego telefonu!". „Słuchaj, pajacu. Pierwszy i ostatni telefon wykonałeś sześć lat temu. Tyle tu jesteś. A twój adwokat zniknął z twoją żoną. No i forsą, oczywista. Ha, ha, ha! To był numer — powiedział ci, że jak ujawnisz

Disco Max 82-83
Wywiad: Bogusław Wołoszański 86-87
Skate or die 88-89
Komiks: Spawn 90-91
Shadowrun (PL) 92-93
Podróże kosmiczne 94-95
Film: Piąty element 96
Armageddon 98-99

ny Reset

kasę, to wyrok będzie łagodniejszy." Johny chciał zaprzeczyć, nie potrafił jednak nic powiedzieć. Ze złości wbił zęby w metalową framugę. „No to sie ma, Johny. Idę oglądać teleturniej <Stawka większa niż szycie>". Strażnik odszedł.

Gdy Johny ochłonął, ponowił próbę. Tym razem zmienił taktykę. „Dzień dobry. Uszanowanie. Witam. Padam do nóżek szanownego pana strażnika. Uniżony sługa Johny śmie prosić o przyjacielską przysługę" — wyrzucił z siebie jednym tchem. „Daj spokój Johny. Nie da się tego słuchać. Nie rozumiem ani słowa" — odparł klawisz. „Mów normalnie. Masz trzy sekundy. Dziękuję, czas minął. Nie ma mnie."

Johny je [illegible] M[illegible] porozmawia[illegible] kura orem [illegible] nym!" — krzy[illegible] Strażnik za[illegible]

„Z Prze[illegible] Masz to, a kwadrans".

Prokurat[illegible] ed [illegible] w towarzystwie mundurowego. „Czego chcesz, Johny? Gadaj szybko, bo nie mam czasu n[illegible] taki chłam, jak ty" — zaczął Przekupny. „Chcę pogadać" — odparł więzień. Prokurator ruchem głowy odesłał policjanta.

„Wtedy, sześć lat temu nie byłem sam. Miałem wspólnika. Był dużo ważniejszy ode mnie. Pociągał za wszystkie sznurki..." „Czemu nie sypałeś od razu?" — przerwał Przekupny. „Harcerskie poczucie solidarności." — odpowiedział Johny.

Pierwszy dzień na wolności spędził czytając prasę. W „Gazecie Upalnej" przeczytał tekst pod tytułem „Johny wydaje Płytę". Było w nim napisane m.in.: Po kilkunastu latach śledztwa aresztowano bezwzględnego gangstera Darka Jopka, pseudonim Płyta. Był on przywódcą mafii łowickiej, najpotężniejszej w województwie skierniewickim. Płytę oskarżono o zakładanie pirackich wytwórni kaset disco polo i nielegalne przerzucanie zespołów za ocean w celu prowadzenia działalności koncertowej. W ujęciu Jopka pomógł jego były wspólnik, Johny.

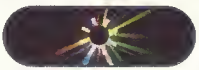
MAKSYMILIAN MCSON WRZESIŃSKI

DISCO MAX

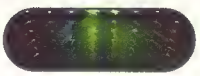
EFEKTY WIZUALNE TO NIEODZOWNY ELEMENT WSZELAKICH IMPREZ KULTURALNYCH. NIEZALEŻNIE OD RANGI WYDARZENIA - KONCERTU, PREZYDENCKIEGO ORĘDZIA NOWOROCZNEGO, CZY TECHNO POTUPAJKI - ORGANIZATORZY STARAJĄ SIĘ UZYSKAĆ ODPOWIEDNI KLIMAT MIĘDZY INNYMI ZA POMOCĄ GRY ŚWIATEŁ.

W yspecjalizowane systemy świetlne wykorzystywane są na koncertach, w teatrach, klubach i dyskotekach, w telewizji i produkcji filmowej, fotografii, czy też przy eksponowaniu budowli architektonicznych. Aby podkreślić kształt oświetlonych przedmiotów, wytworzyć łagodny bądź agresywny klimat, wykorzystuje się całą gamę reflektorów, stroboskopów, laserów i maszyn do wytwarzania dymu, śniegu, czy baniek mydlanych.

Jednak gros wspomnianych przeze mnie urządzeń znajduje zastosowanie jako uzupełnienie muzyki w tzw. nocnych klubach. Większość nowoczesnych urządzeń tam stosowanych może pracować zbierając impulsy dźwiękowe przez wbudowane mikrofony. Grupę takich efektów - na przykład dziesięć stroboli - można skonfigurować w trybie Master-Slave, tak aby tempo pracy wyznaczał jeden z nich. Jest to jednak dość ubogie rozwiązanie, ponieważ tzw. Light DJ sprowadzony jest wtedy do roli bezwolnego pachołka, który błyska lampkami.



Najbardziej twórcze możliwości sterowania światłami daje standard DMX-512, który dla efektów świetlnych jest tym samym czym dla muzyki jest standard MIDI. Każde z urządzeń instalowanych w klubie bądź na koncercie otrzymuje swój własny numerek identyfikacyjny, dzięki czemu poszczególne efekty rozróżniane są przez urządzenie sterujące wysyłające cyfrowe dane dotyczące prędkości, koloru światła, czy wyświetlanej figury.



W związku ze stale rozszerzającym się popytem na coraz to bardziej skomplikowane urządzenia do wytwarzania efektów świetlnych, rośnie również zapotrzebowanie na wyrafinowane metody ich kontrolowania. Powstają złożone konsole umożliwiające przemyślane wyzwalanie poszczególnych efektów, co umożliwia Light DJ'owi wykazanie się daleko większym kunsztem od ich kolegów muzyków. Miksery świetlne obfitują w dziesiątki gałek, przełączników i wskaźników, co wymaga od Light DJ'a zręczności małpy i ogromnego wyczucia feelingu toczącej się akcji.

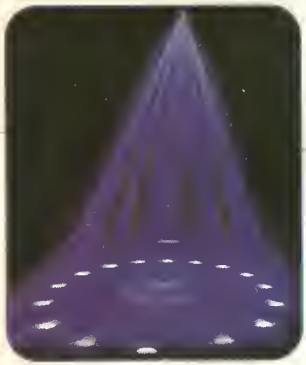
Czasami - zamiast konsol i mixerów - wykorzystuje się również komputery osobiste, które za pomocą specjalnie zaprojektowanych kart i oprogramowania mogą przedstawić na ekranie dokładne odwzorowanie tego co dzieje się na scenie. Tradycjonaliści wolą jednak swoje ukochane gałki i suwaki, którymi przez kilka, czy kilkanaście godzin trwania imprezy mogą się do woli nakręcić.

Jedną z ciekawszych możliwości jakimi dysponują nowoczesne konsole służące do zarządzania światłami jest wysyłanie impulsów sterujących na podstawie nadchodzących rozkazów MIDI. W teatrze umożliwia to stworzenie super-kompozycji towarzyszącej wydarzeniom rozgrywającym się na scenie.

Odpowiednie zaprogramowanie urządzeń - pogrupowanie ich i skalibrowanie urządzeń sterujących - jest niesłychanie trudne. Niemal każdy Light DJ ma swoją własną koncepcję ustawienia świateł, jednak wszyscy są zgodni co do tego, że procedura ta jest niezwykle czasochłonna i wymaga dużego doświadczenia.

Dym:

Brak dymu w klubie techno wywołuje wśród imprezujących liczne frustracje. Niestety zdarza się od czasu do czasu, że szef klubu jest alergikiem i dym wypuszczany jest w ilościach śladowych. To wielka pomyłka. Siny twór snujący się między rozkolebany-



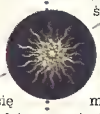
mi klientami wypełnia przestrzeń, zaciera kontury i eksponuje światła. Co więcej, pokazuje również drogę, którą przebywają fotony zanim rozpłaszczą się na ścianie.

„Dym" jest tak na prawdę aerozolem (przepraszam jeśli kaleczę, lecz nie jestem che-che chemikiem) wytwarzanym z roztworu parafiny, która rozgrzewana jest w specjalnym urządzeniu, a następnie - gdy już uzyska pożądaną konsystencję i zapach - rozpylana pod ciśnieniem, przy

akompaniamencie charakterystycznego „psssssssfffffff..."

Wydajność maszyn do dymu bywa rozmaita. Największe urządzenia tego typu - wykorzystywane podczas imprez plenerowych - umożliwiają rozprzestrzenianie mgły nawet z prędkością 2000 metrów sześciennych na sekundę.

Gobo:



Pod tą tajemniczą nazwą kryje się tarcza z wyciętymi figurami, dzięki której można uformować światło w pożądany kształt. Na tłumie imprezowiczów można wyświetlać gwiazdki, rybki, twarze i inne rzeczy, które tak naprawdę daleko bardziej spektakularnie wyglądają w teatrze, czy na jakimś pompatycznym koncercie, niż w czasie techno łomotaniny.

Laser:

Laser to wiązka światła o dużym skupieniu, jednej częstotliwości i dużej prędkości ruchu cząsteczek.. Lasery wykorzystywane do celów rozrywkowych mają zwykle moc od 5 miliwatów do 25 watów. Najsilniejsze modele używane są jedynie w otwartej przestrzeni do wyświetlania animacji na niebie bądź budynkach.

Podstawową zaletą lasera jest to, że efekty jego działania nie są zbyt spektakularne bez obecności dymu. Jeśli więc szef klubu decyduje się na zakup lasera, to imprezowicze mają pewne szanse załapania się również na dawkę oparów.

Skaner:

Pod pojęciem skanera rozumie się wszelkie urządzenia, które operują strumieniem światła poprzez lustro. Wyposażone są one w tzw. „ławę optyczną" modelującą światło za pomocą rozmaitych krzywek, pryzmatów i zwierciadeł.

Strobo:

Stroboskop to zasilana z kondensatora lampa wyładowcza - łuk elektryczny - o bardzo dużej temperaturze światła przekraczającej 5000 stopni Kelvina. Strobola można porównać z fotograficzną lampą błyskową, która jednak nie olśniewa widza pojedynczym wyzwoleniem, a systematycznie zmiękcza go przez czas dłuższy.

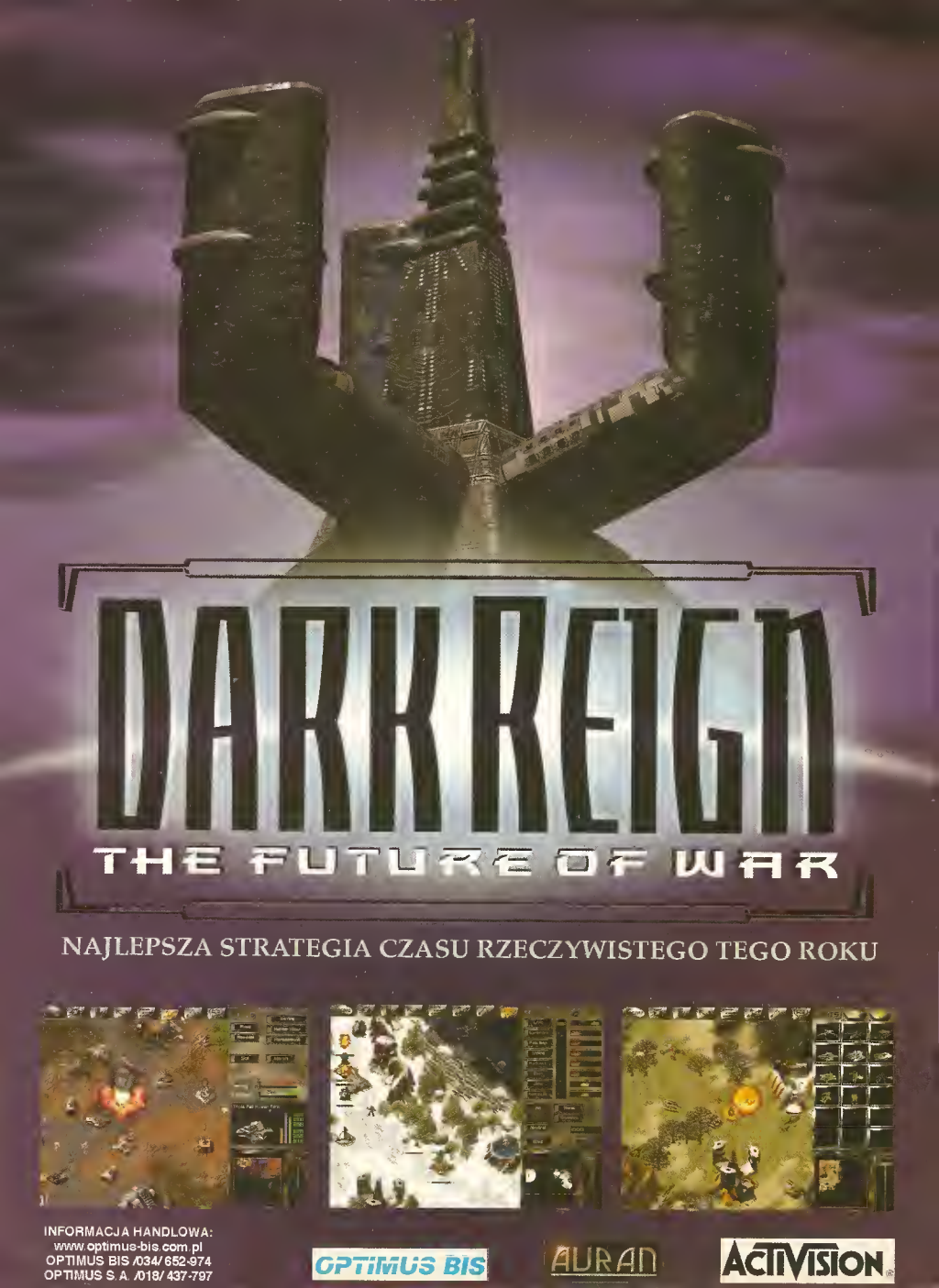
Stroboskopy pracują przeważnie z częstotliwościami od 1Hz do 50Hz.

A zresztą komu trzeba tłumaczyć co to strobo, ten „nie służył w Marynarce".

Inne:

Rzadziej spotykanymi efektami są maszyny do wytwarzania śniegu i baniek mydlanych, efekty protechniczne - wybuchy, kule, łajerwerki. Natomiast popularnymi efektami „statycznymi" są lampy wytwarzające promienie ultrafioletowe. W ich niewidocznym blasku świecą jaskrawe przedmioty i specjalne farby, którymi często maluje się wnętrza klubów.

Każdy rodzaj muzyki wymaga specyficznej oprawy świetlnej. Przy mechanicznej muzyce techno najlepszy klimat osiąga się dzięki stroboskopom rozmytym przez dym i wszystkim tym urządzeniom, które podkreślają monotonny, a przy tym dość agresywny charakter tej muzyki. Do disco polo wystarczą natomiast z powodzeniem białe koszule i lampy ultrafioletowe.



NAJLEPSZA STRATEGIA CZASU RZECZYWISTEGO TEGO ROKU

INFORMACJA HANDLOWA:
www.optimus-bis.com.pl
OPTIMUS BIS /034/ 652-974
OPTIMUS S.A. /018/ 437-797

OPTIMUS BIS

AURAN

ACTIVISION

Przyszłość może stać się historią

MARKSOFT

Dystrybucja w Polsce - MarkSoft
ul. Perzyńskiego 2, 01-872 Warszawa, skr. poczt. 114,
tel. (0-22) 663-93-90, fax (0-22) 663-92-98,
e-mail: marksoft@polbox.pl

http://www.marksoft.com.pl

© 1997 Telstar Electronic Studios Ltd.
web site: www.telstar.co.uk

Wszelkie znaki towarowe zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat®

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10
tel./fax (0-22) 25-81-71
tel. 0-90 287-611
Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

KUPUJ NAJTANIEJ NA ŚWIECIE

Wirtualny Świat poleca

HEXEN II

Hexen II daje możliwość gry w czterech różnych światach, a każdy z nich to kilkanaście rozległych poziomów. Do wyboru mamy cztery postacie, każda obdarzona innymi cechami i charakterystycznym dla siebie uzbrojeniem. Gra oparta jest na poprawionym enginie Quake'a. Grafika w wysokiej rozdzielczości, obsługuje również karty graficzne z chipsetem 3D.

W naszej ofercie znajdziesz również:

Gry w wersji PC CD-ROM

688 (I) Hunter/Killer	136 zł	Kathasis	59 zł
Albion	79 zł	KKND	139 zł
Ace Ventura pl	**119 zł**	Lands of Lore II	Tel.
Alien Trilogy	79 zł	M.A.X. + Ready & Alert	129 zł
Archimedean Dynasty	79 zł	Master of Orion II	137 zł
Baba Jaga i zaczarowane gęsi pl	89 zł	Megapak 7	169 zł
Blood	135 zł	**MDK pl**	**135 zł**
C&C Aftermath	Tel.	Ms Monster Truck Madness	109 zł
Carmageddon	**146 zł**	Need for Speed II	137 zł
Civilization II pl	136 zł	NBA 97	137 zł
Clash	Tel.	Settlers II	119 zł
Destruction Derby 2 + koszulka	99 zł	Settlers II - Nowe Misje	69 zł
Diablo	139 zł	Speedster	129 zł
Discworld II (edycja kolekcjonerska)	99 zł	The Crow	119 zł
Extreme Assault	**139 zł**	Theme Hospital	137 zł
Fifa 97	139 zł	Tomb Raider	136 zł
Flying Corps	139 zł	X-Wing vs. Tie Fighter	169 zł
Formuła 1 (tylko Direx 3D)	179 zł	**Zestaw: Katharsis + Lew Leon + + Nowy Teenagent**	**119 zł**
Interstate '76	136 zł		

Każdy klient kupujący dowolny program w naszej firmie między 1.11.1997 a 31.12.1997 otrzyma GRATIS prawdziwy hit, płytę muzyczną z tematami muzycznymi z takich gier jak: Wipeout, Wipeout 2097, Destruction Derby 1 i 2, Formuła 1. TEJ PŁYTY NIE KUPISZ W ŻADNYM SKLEPIE.

Co zyskujesz kupując u nas:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5 dni (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ KONSOLE:

SONY PLAYSTATION
SEGA SATURN
NINTENDO 64

ORAZ GRY I AKCESORIA NA TE PLATFORMY

MULTIMEDIALNE POLA BITEW

Z Bogusławem Wołoszańskim rozmawiali: Michał Mazurkiewicz i Grzegorz Miller

XX wiek to czas burzliwych wydarzeń historycznych. Dzieje II Wojny Światowej w pewnym stopniu dotyczą nas wszystkich. Zadajemy sobie pytania: jakie były przyczyny i mechanizmy działania machiny wojennej. Nikt tak przystępnie i ciekawie nie potrafi rozmawiać o tych czasach, jak Bogusław Wołoszański. Twórca znanej z telewizji serii dokumentalnej przystąpił do redagowania multimedialnej encyklopedii HISTORIA II WOJNY ŚWIATOWEJ. Pierwsza jej część nosi tytuł BLITZKRIEG.

Reset: Znamy Pańskie liczne książki i programy telewizyjne. Zapowiadana HISTORIA II WOJNY ŚWIATOWEJ będzie Pańską pierwszą encyklopedią multimedialną

B. Wołoszański: Przede wszystkim program ten nie jest encyklopedią, lecz kompendium historii II Wojny Światowej. Zawiera informacje od roku 1917 - od narodzin czołgu, głównej broni tego okresu - i ukazuje je chronologicznie.

Reset: Jakie są końcowe ramy historyczne programu? Czy program kończy się wraz z załamaniem zasady Blitzkriegu w 1941 roku?

B. Wołoszański: Nie. Kończy się w okresie przygotowywania się Niemców do wojny. BLITZKRIEG kończy się na 1939 roku. Drugi, planowany na przyszłość kompakt będzie opowiadał o kampanii wrześniowej 1939 roku, a trzeci zatytułowany ZWIĄZEK RADZIECKI, obejmie czas do 1917 roku, do narodzin ZSRR.

Reset: Na czym bardziej zależało Panu w BLITZKRIEGU - na ukazaniu historii czołgu czy opisaniu fazy niemieckich przygotowań do wojny?

B.Wołoszański: Oczywiście, chodziło o opisanie przedednia wojny. Tylko że II Wojna Światowa właściwie rozpoczęła się od czołgu. Główną dewizą działania wojsk niemieckich była zasada wojny błyskawicznej. Stąd tytuł i temat pierwszego odcinka - BLITZKRIEG. W programie starałem się pokazać, jak koncepcja Blitzkriegu kształtowała się, rozpoczynając od roku 1917, kiedy na pola bitew wyjechały pierwsze czołgi. BLITZKRIEG jest urzeczywistnieniem marzenia ożywienia przeszłości, podróży w czasie. Komputer daje taką możliwość. Tu niczego nie trzeba sobie wyobrażać, bo wszystko widać na ekranie.

Reset: Jakie widzi Pan perspektywy dla multimediów?

B. Wołoszański: Jeden CD-ROM pozwala zgromadzić olbrzymią ilość informacji: filmów, animacji, dokumentów, map. Żadne inne medium nie daje takich możliwości. Z drugiej strony program telewizyjny w ogóle nie znosi map. Mapę w telewizorze można pokazać przez 15 sekund. Przy tak krótkim czasie jest ona nieczytelna, a dłuższe pokazywanie nudzi odbiorcę. Oczywiście, co innego jest przed monitorem.

Reset: Czy uważa Pan, że kompakt jest medium lepszym od telewizji?

B. Wołoszański: Zdecydowanie tak, ponieważ jest narzędziem interaktywnym. Telewizja jest medium linearnym: jedno następuje po drugim i jeśli czegoś się nie zrozumie, czemuś chce się przyjrzeć, coś nas zainteresowało - wrócić już nie można. Te-

lewizja nie daje również możliwości przeskoczenia mniej interesującego tematu, zatrzymania się nad ciekawszym. W tym leży ogromna przewaga komputera

Reset: W takim razie zaplanował Pan „Blitzkrieg" w formie interaktywnego wykładu?

B.Wołoszański: Tak, można to nazwać interaktywnym wykładem. Na krążku zostały zgromadzone wszystkie możliwe środki przekazu informacji, dostępne w technice komputerowej. Są tu filmy archiwalne z niemieckich kronik, zdjęcia, plany oraz animacje samolotów i czołgów. A wszystko można oglądać w wybranej przez siebie kolejności.

Reset. To łakomy kąsek dla tych, którzy bardzo interesują się historią II Wojny.

B.Wołoszański: Starałem się zrobić program interesujący, który da maksymalną wiedzę tym, którzy wiedzę tę próbują zdobyć. Jednocześnie pilnowałem, żeby nie był zbyt specjalistyczny, bo mogłoby to odstraszyć potencjalnych odbiorców. Natomiast dbałem także aby BLITZKRIEG nie był programem traktującym o zagadnieniach powierzchownie i wyrywkowo, tak jak większość spokrewnionych tematycznie produktach zachodnich.

Reset: Czy Pana też zobaczymy w komputerowych filmach?

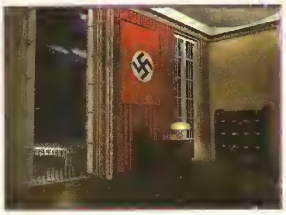
B.Wołoszański: W BLITZKRIEG wcielam się w rolę przewodnika, co było w zasadzie decyzją kolegów z Optimus Nexus. Użytkownik programu może skorzystać z tej opcji lub nie. Możliwość swobodnego wyboru jest generalnie największą zaletą produkcji multimedialnych. Na kompakcie są różnego rodzaju materiały. Jeśli odbiorcę nie interesuje gospodarka, a chciałby np. przybliżyć sobie osobę Józefa Becka czy brytyjskiego premiera Neville'a Chamberlaina, wybiera sobie ich nazwiska z menu, czyta ich życiorysy, ogląda zdjęcia oraz filmy tylko na ich temat.

Reset: Ile czasu zajęło przygotowanie pierwszej części HISTORII II WOJNY ŚWIATOWEJ?

B.Wołoszański: Dość długo, bo około pół roku. Najbardziej kłopotliwe i czasochłonne było zebranie materiału, który częstokroć był trudno dostępny. Program obejmuje np. przegląd całego sprzętu niemieckiego wraz z danymi technicznymi - są samochody opancerzone, samoloty, czołgi, motocykle.

Reset:Czy w BLIETZKRIEG znajdziemy również informacje o polskich działaniach wojennych?

B.Wołoszański: Polska występuje tu jako uczestnik procesu politycznego, strona atakowana przez Niemców. Są sylwetki polskich polityków, dowódców. Jest oczywiście polski sprzęt. Dopiero w drugiej części WRZESIEŃ 1939, zostaną ukazane najważniejsze bitwy i działania wojenne. Tak nawiasem mówiąc część ta będzie o wiele bogatsza (opisanie działań lotniczych, marynarki wojennej). To, co chciałbym pokazać w kampanii wrześniowej, to



rzeczy których już w większości nie ma, np. pociągi pancerne, po których dziś pozostały już tylko zdjęcia. Poza tym zawsze nudziło mnie wpatrywanie się w mapę i śledzenie, która strzałka co oznacza. I w zasadzie nic mi to nie dawało, bo nie potrafiłem zamienić tych strzałek na działania w terenie. Natomiast w programie możemy obserwować, jak przemieszczają się małe czołgi i to w końcu pozwala nam zrozumieć, co się działo nad Bzurą czy pod Mokrą.

Reset. Skąd pochodzą materiały dotyczące tych wszystkich wydarzeń?

B.Wołoszański: Z dwudziestu lat zbierania. Chciałbym, żeby przy kolejnej części HISTORII współpracował ze mną Jan Tarczyński, autor wielu książek na temat polskiego sprzętu wojskowego, pracownik Instytutu im. Sikorskiego w Londynie. Zasadą wszystkich kompaktów jest danie użytkownikowi to, czego w żadnym innym miejscu nie znajdzie - unikatowych animacji, filmów, pełnego obrazu sprzętu i działań. Wiele filmów archiwalnych, użytych w programie, pochodzi z mojej prywatnej filmoteki. Są to filmy przesyłane mi przez telewidzów i zostały one udostępnione po raz pierwszy szerokiej publiczności właśnie w BLITZKRIEGU.

Reset: Jaki są Pańskie plany na przyszłość?

B.Wołoszański: Oczywiście, mam w planach kolejne książki. Już w grudniu ukaże się „Tajna wojna Adolfa Hitlera". Przystępuję także do pisania nowej książki, która będzie ukazywać się w częściach. Nosi ona tytuł „Stracency" i to jest również znakomity temat do przeniesienia na komputer. „Stracency", czyli działalność specjalnych oddziałów komandosów, które nieraz zmieniały historię. Powstaje także „Słownik Biograficzny II Wojny Światowej", ale będzie gotowy najwcześniej za rok. Marzy mi się nowy program telewizyjny: „Bitwy polskie". W tym programie chciałbym wykorzystać technikę komputerową.

Reset. Pytanie bardziej osobiste: czy bawią Pana gry komputerowe?

B. Wołoszański: Oczywiście. Bardzo często kończąc pracę w nocy wiem, że pozostały ładunek myśli nie da mi zasnąć tak od razu. Wtedy włączam sobie grę i spędzam przy niej godzinę, dwie. Moją ulubioną grą jest stara, dobra DUNE 2. Bardzo długo w nią grałem i w zasadzie nie znalazłem żadnej innej, która by mi się tak podobała. A skończyłem między innymi WARCRAFT, RED ALERT i M.A.X. Natomiast nie lubię gier „statycznych", strategii takich jak PANZER GENERAL. Nie lubię też gier zręcznościowych - zawsze gdy trzeba wskoczyć do windy, to nie trafiam i wpadam do szybu.

Reset: Dziękujemy za rozmowę.

skate tips

SĄ WSZĘDZIE TAM, GDZIE POZWALA NA TO NAWIERZCHNIA. NIE WSZYSCY ICH LUBIĄ. TO, CO POTRAFIĄ ZROBIĆ ZE SWOIMI ROLKAMI, U NIEKTÓRYCH WZBUDZA PODZIW, INNI PUKAJĄ SIĘ W CZOŁO.

KROOGER

SKATE STYLE

Długie, szerokie, nisko opuszczone spodnie z krokiem w kolanach. Sięgający do ud T-Shirt, wystający z niemal równie długiej bluzy z kapturem. Czapeczka na gładko ogolonej czaszce i guma do żucia. Tak wygląda przedstawiciel popularnej ostatnio subkultury rolkowej.

Moda na rolki przyszła do Polski jakieś trzy, cztery lata temu z Zachodu. Na początku nikt nawet nie przypuszczał, co oprócz jazdy i skakania można by z rolkami zrobić.

AGRESSIVE STYLE, lub inaczej STREET, również powstał na Zachodzie. Okazało się, że nie jesteśmy sto lat za wielkim światem i potrafimy ostro dawać czadu. Wraz z modą na AGRESSIVE przyszła moda na luźne, duże ubrania, hip-hopową muzykę i całkowity luz. Subkultura rolkowa jest ściśle związana z nurtem RAP'u (szczegóły znajdziesz w zamieszczonym w RESECIE 4/97 artykule Ghetto Style). Mimo że rolkowcy nie narzucają sobie na siłę rodzaju słuchanej muzyki (wszystko oprócz disco-polo), to i tak wybór pada najczęściej na RAP i jego odłamy, tj. Hip-Hop i takie klimaty, jak RAGE AGAINST THE MACHINE.

BORN TO BE WILD

Triki ustawione zostały w kolejności, wedle której nauka ich jest wydaje się najłatwiejsza. Nie zwracaj uwagi, od której strony klient wskoczył na murek/rurkę, tylko na ustawienie nóg. Naskoki to wyższa szkoła jazdy.

SOUL jest podstawowym trikiem. Tylna noga ślizga się wzdłuż, zaś przednia od wewnętrznej strony buta. Gdy robiąc ten trik, ślizgasz się tyłem (ALLEY OOP), wystarczy rolkę GRIND'ującą pochylić do przodu, by ślizgała się na zewnętrznej stronie buta - i masz już SOYALE.

ACID SOUL jest już trochę trudniejszy od zwykłego SOUL'a, ale warto się go nauczyć, bo jest efekciarski. Różnica między ACID'em, a SOUL'em polega na ustawieniu przedniej rolki ślizgającej się od zewnętrznej części buta.

SHIFTY ROYALE to wyższa szkoła jazdy. Jest piekielnie trudny, bo nogi wyjeżdżają spod ciała. Ślizgając się ustaw rolki równolegle do siebie. Tylną ślizgasz od strony zewnętrznej, opierając o but, a przednia leci stroną wewnętrzną. Robiąc to tyłem, wykonujesz NIFTY.

BACKSLIDE jest trikiem pochodnym od SHIFTY, tyle że dwa razy trudniejszym. Wskakujesz na

SHIFTY i podczas ślizgu próbujesz podnieść przednią nogę, łapiąc ją ręką. Nie łap za mocno, bo może to spowodować wyjechanie tylnej nogi spod ciała! Najpierw naucz się SHIFTY, a dopiero potem BACKSLIDE. Cały czas pamiętaj o równowadze.

SIDEWALK jest trikiem wymyślonym niedawno i ostatnio bardzo modnym. Często myli się z BOARDWALK'iem. Gdy umiesz już robić SOUL, nie ma problemu. Oto przednia noga leci na SOUL, a tylnia posuwa się na przednim kółku po murku. Na początku nogi mogą ci się rozjeżdżać, ale nie rezygnuj: ten trik budzi respekt. Robiony zazwyczaj na rurce BORDWALK, różni się ustawieniem tylnej nogi, ślizgającej się na górnej skorupie buta.

ROCKET MAKIO to inaczej ROCKIO. Pochodzi od starego triku MAKIO: robisz SOUL na jednej nodze, drugą podtrzymując ręką. ROCKET jest wtedy, gdy trzymaną nogę wystawisz przed siebie. Radzę najpierw nauczyć się

ROCKET'a w jeździe, a dopiero potem wskakiwać na rurki.

ROCKET FISHBONE - zacznijmy od FISHBONE'a, jest to takie ROCKIO, tylko że w innej pozycji. Noga SOUL'ująca jest wygięta w tzw. „rybią oś". Poza tym rolka SOUL'ująca jedzie na tzw. FARSIDE SOUL. FISHBONE tyłem to FISHBRAIN.

MUTE to najefektowniejszy z GRAB'ów. GRAB oznacza złapanie rolki podczas lotu jedną ręką. MUTE GRAB wykonuje się łapiąc przeciwną ręką przeciwną nogę.

TRUDNIEJSZE SFORMUŁOWANIA

ACID - ślizgasz się rolką prostopadle do rurki/murka od zewnętrznej skorupy buta, nie zawsze musisz rurkę/murek dotykać piczą, ważny jest ślizg.

ALLEYOOP - jest to odmiana triku wykonywanego do tyłu (często w przedrostku mają dopisane ALLEY OOP, choć jest to mylne). Np. koleś robiący NIFTY nie ma pojęcia, że to jest ALLEY OOP SHIFTY ROYALE.

FARSIDE - odmiana triku robionego od drugiej strony rurki/murka. Wskakując na rurkę, przeskakujesz ją i ślizgasz się od przeciwnej jej strony. FARSIDE na murku to po prostu położenie rolki na płozie od zewnętrznej strony buta.

GRIND - rodzaj położenia płozy na rurkę/murek. Płoza położona jest prostopadle do przeszkody, na której się ślizga, między drugim a trzecim kółkiem. Do GRIND'owania przydają się GRIND PLATES'y (nakładki metalowe (murek) lub z materiału przypominającego plastik (rurka) montowane na płozie między drugim a trzecim kółkiem). Nakładki te zapobiegają ścieraniu się płozy.

ROCKET - jedną nogę należy wystawić przed siebie, a drugą lekko ugiąć i tak oto mamy ROCKET. Często noga ugięta jest całkowicie, wtedy jedziesz w pozycji kucanej z wyciągniętą drugą nogą do góry.

SOUL - Rodzaj położenia płozy na rurkę/murek. Otóż but ślizga się równolegle z rurką/murkiem opierając się na zewnętrznej krawędzi buta.

Reset KONKURS NOWOROCZNY

ZADANIE:

* PRZEŚLIJ DO REDAKCJI WŁASNORĘCZNIE WYKONANE DOWCIPY RYSUNKOWE
* TEMATYKA: RESET
* FORMAT PRAC - MAKSYMALNIE A4

ZASADY:

* RYSUNKI OCENIA JURY RESETU UWZGLĘDNIAJĄC HUMOR I KUNSZT WYKONANIA
* KAŻDA PRACA MUSI BYĆ Z TYŁU PODPISANA IMIENIEM, NAZWISKIEM I ADRESEM AUTORA
* OSTATNIE PRACE PRZYJMUJEMY W DNIU 10 GRUDNIA POCZTĄ LUB E-MAILEM
* PRACE ZWYCIĘZCÓW ZOSTANĄ OPUBLIKOWANE W NUMERZE STYCZNIOWYM

NAGRODA:

NAGRODA GŁÓWNA - KOMPUTER MULTIMEDIALNY
* P166 MMX
* MONITOR 15" CYFROWY
* NAPĘD CD-ROM 16x
* KARTA GRAFIKI S3 VIRGE
* KARTA DŹWIĘKOWA WAVE-TABLE
* 32 MB PAMIĘCI

NAGRODY ZA WYRÓŻNIENIA - NAJNOWSZE GRY KOMPUTEROWE

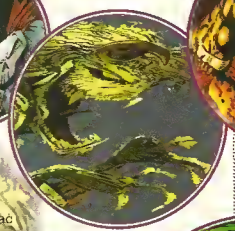
DAJ OZDOBI TAJNY SZTAB KONKURSOWY RESET

NASZ ADRES:
UL. CHŁODNA 35/37
00-867 WARSZAWA

HELLSPA

ŻOŁNIERZ PI

Komiksy zaczął rysować późno — w wieku 18 lat. W końcu trafił do Marvela. Pracując nad Spidermanem (m.in. współtworzył Venoma) wniósł do tego komiksu niepowtarzalny urok sprawiając, że stał się on absolutnym bestsellerem. W sierpniu 1991 roku Todd opuszcza Marvela i zakłada własną firmę wydawniczą Image Comics, gromadząc wokół siebie najlepszych rysowników.



Postać Spawna chodziła McFarlane'owi po głowie na długo przed tym, zanim powstało Image. Wystarczy obejrzeć numer 7/1991 z polskiego wydania Spidermana - zwróć uwagę na postać Łowcy — Prawlera, toż to wykąpany Spawn!

Pierwszy numer Spawna ukazuje się w maju 1992 roku i z miejsca staje się najlepiej sprzedawanym, niezależnym komiksem. W ciągu paru lat rozrasta się o dwie kolejne serie: „Curse of the Spawn" i „Spawn the Impaler". Własnych mini-serii doczekały się też dwie postacie: Violator i Angela. Ruszyła produkcja figurek, HBO zaczęła wyświetlać serial animowany, dwa lata temu Spawn zagościł na konsoli SNES, a lada moment zrobi to na PSX. W grudniu na ekrany polskich kin powinien wejść pełnometrażowy film o przygodach Spawna.

Na tak wielki sukces Spawna z pewnością miała wpływ osoba jego twórcy i jego, zaliczany do najlepszych, styl o charak-

Al Simmons

W czasie studiów wcielony do CIA. Dzięki doskonałej znajomość walki i łatwości uczenia się szybko awansuje i staje się człowiekiem do zadań specjalnych. W momencie gdy dopadają go wątpliwości natury moralnej i zaczyna zadawać pytania, zostaje zlikwidowany. W chwili śmierci zwiera pakt z Malebolgią: zrobi wszystko by jeszcze raz zobaczyć swą żonę. Związany z symbiotycznym kostiumem i obdarzony piekielną energią zostaje żołnierzem piekieł, diabelskim nasieniem, Spawnem.

Będzie pozostawał na Ziemi tak długo, aż skończy mu się energia, potem stanie się oficerem piekielnej armii. Może nie używać swych mocy i pozwolić panoszyć się złu. Może też likwidować złoczyńców, ale wtedy skróci swe drugie życie i zasili zbrodniarzami szeregi sług Malebolgii.

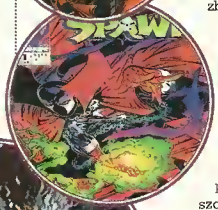
URODZIŁ SIĘ 16 MARCA 1961 R. W CALGARY W KALIFORNIJSKIM STANIE ALBERTA. NIE! NIE SPAWN, LECZ JEGO TWÓRCA TODD DEAN MARK MCFARLANE.

HAMMER

Malebolgia

Stworzony 70 000 lat temu przez Leviathana, jednym ze najbardziej przebiegłych i dalekowzrocznych władców piekieł. Wykorzystuje Hellspawnów jako oficerów w tworzonej armii, której zamierza użyć w walce z Niebem, a także jako swe maskotki, służących i istoty dostarczające rozrywki.

Autor kocha duże obrazki. Jednostronicowe napotykamy co drugą kartkę, a często zdarza się też scena zajmująca dwie strony. Mniejsze obrazki, prawie zawsze o nieregularnych czarnych ramkach, ułożone są w zależności od akcji: pionowo, poziomo lub na ukos na tle większego. Nie ma tu żadnej reguły, jednak nie przeszkadza to w czytaniu, a więcz przeciwnie, stanowi swego rodzaju atrakcję. Tempo akcji podkreślają serie ukośnych linii zbiegających się w środku kadru. Rysunki są starannie wykończone i - co dla mnie szalenie istotne - posiadają szczegółowe tło, którego często brak w wielu produkcjach Marvela i DC.



Na okładce Spawna zabrakło znaczka głoszącego, iż treść zaaprobowało CCA, stowarzyszenie wyznaczające granice dobrego smaku. McFarlane świadomie zrezygnował z tego kagańca, chcąc zaszokować młodego odbiorcę, dać mu to, czego oczekuje. Chciał wprowadzić go w krwawy świat (no, nie tak krwawy jak np. „Horned God" Bisleya) pełen demonów, ukazujący ciemną stronę ludzkiej duszy. Tragiczna postać Ala Simmonsa jest doskonałym odzwierciedleniem odwiecznej, brutalnej i nierównej walki człowieka z Szatanem, pozbawionej obecnego w innych komiksowych seriach idealizowania i upraszczania świata.

Angela

Piękna i śmiertelnie niebezpieczna pojawiła się po raz pierwszy w 9 odcinku. Jest jedynym z niewielu aniołów, którym zezwolono, w ramach zimnej wojny z Piekłem, tropić i eliminować Helspawnów.

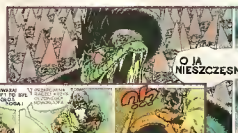
Violator

Demon piekielny, jeden z pięciu braci Phlebiac służących Malebolgii, ze słabością do ludzkich serc. Jego zadaniem jest uczyć Hellspawnów, a szczególnie Simmonsa, jak korzystać ze swojej mocy i sprawować by ich dusze stawały się coraz czarniejsze. Czasem przybiera ludzką postać — Klauna.

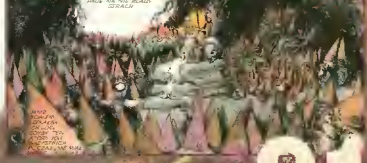
Pozostawmy teraz już Spawna własnemu losowi, albowiem nadszedł czas, by wyjaśnić niejasne pochodzenie Thorgala.

„Gwiezdne Dziecko" to album zawierający trzy opowiadania opisujące kluczowe wydarzenia z dzieciństwa naszego bohatera. Ze względu na brak miejsca zmuszony jestem podzielić ten album na dwa odcinki. Oczywiście... przerwę w najciekawszym miejscu.

Mamy niepowtarzalną szansę obejrzeć wyprawę wikingów. Niestety, nie należy ona do szczęśliwych. Rozgoryczeni, zdziesiątkowani, bez łupów, walczą desperacko z szalejącym sztormem. Kapłan orzeka o konieczności złożenia ofiary z człowieka, by złagodzić gniew bogów. Po myśl błyskawicznie podchwytuje Gandalf, proponując poświęcić przywódcę — Leifa Haraldsona, gdyż od dawna ma on apetyt na jego stanowisko. Waleczny Leif już żegna się z życiem, gdy wtem w oddali dostrzeżone zostaje światełko. Płynąc za nim, wikingom udaje się wyjść na spokojne wody, a światełko okazuje się być sygnalizatorem umieszczonym na tratwie ratunkowej, w której znajduje się niemowlę. Leif przygarnia go jako syna i nadaje imię Thorgala Aegirsona.



Druga opowieść traktuje o tym jak kilkuletni Thorgal spotkał krasnoludka. Brzmi to banalnie, jednak ta opowieść jest niezwykle ważna. W wyniku zakładu między królem krasnali a wężem Nidhoggiem, ten pierwszy zobowiązał się dostarczyć gadzinie wisiorek z metalu, który nie istniał. Na poszukiwanie tej osobliwości wyruszył Tjahzi i po 999 latach okazało się, że jedyną taką rzeczą jest naszyjnik (na oko M14), pochodząca z rozbitej tratwy, w której znaleziono Thorgala. Krasnal, bardzo już sterany poszukiwaniami, nie zdąży na czas dostarczyć wisiorka, więc mały wiking postanawia mu pomóc w zakończeniu misji. Droga wiedzie przez krainy żywe i niedostępne dla ludzi, gdzie nasi bohaterowie wychodzą cało z licznych opresji i pułapek. Przed ostatnią z nich zmuszeni są rozdzielić swe siły. Tjahzi z wisiorkiem biegnie, by zdążyć zanim zgaśnie ostatni promyczek zachodzącego słońca, a Thorgal odpiera ataki Nidhogga. Król krasnali zostaje uratowany, jednak Thorgal przypłaca to ciem....



SHADOWRUN

THE TRADING CARD

Stary, zapuszczony magazyn gdzieś na przedmieściach Seattle rozbrzmiewał obcymi dla tego miejsca dźwiękami. Zwyczajowe łomotanie źle przynitowanych blach na dachu zagłuszane było przez złowieszcze chrapanie. I to nie byle jakie złowieszcze chrapanie.

Gregorious

Pod jego wpływem puszki po piwie brzęczały na parapecie, a większość zdrowych na umyśle istot żywych dawno opuściła to miejsce. Pozostała jedynie szóstka trolli, i to właśnie ich chrapanie tłukło okoliczne szyby. Blisko trzymetrowe cielska zajmowały większość powierzchni magazynu, resztę zaś wypełniały różnej wielkości skrzynie po pomarańczach. Jak wiadomo, pomarańcze są ulubionym pożywieniem trolli.

A trolle spały, czekając aż los wyciągnie ich kartę...

W roku 2058, w świecie ciemnych ulic, w pełnych przemocy miastach-molochach, nie ma miejsca dla słabych. Słabi giną bardzo szybko, jako mięso armatnie w wojnach gangów lub porachunkach Yakuzy. W tym mrocznym, na poły magicznym, na poły technicznym świecie, utrzymują się tylko najtwardsi. Wielkie korporacje walczą o wpływy. Bezdomni zabijają się o kawałek sojowego hamburgera. Policja i wojsko z najwyższym trudem utrzymują w mieście porządek. Wszyscy natomiast, o ile ich na to stać, wynajmują do wykonania brudnych robót fachowców stojących poza prawem, w cieniu — shadowrunnerów.

Gra karciana „Shadowrun — The Trading Card Game" to kolejna chlubna pozycja z katalogu Fasa Corporation. Celem gry jest zebranie grupy shadowrunnerów, wyekwipowanie ich i wysłanie na shadowrun, czyli na akcję. Celem akcji może być np. kradzież oprogramowania, zabicie potwora lub wejście do jakiegoś pomieszczenia. Za ukończoną akcję gracz otrzymuje Punkty Reputacji. Po osiągnięciu umówionej wcześniej ilości punktów, gracz wygrywa, zostając Królem Miasta. Proste, jasne i eleganckie. I te trzy przymiotniki najlepiej charakteryzują zasady i rozgrywkę.

Gracz ma do dyspozycji zestaw około 60 — 70 kart. Dzielą się one na 7 typów: runnerzy, sprzęt, miejsca, kontakty, przeszkody, cele, specjalne. Dla wcześniej grających w RPG „Shadowrun" terminy te powinny brzmieć znajomo.

Runnerzy to wyspecjalizowani w zadaniach-nie-do-wykonania ludzie (lub krasnoludy, orki, trolle, elfy) od mokrej roboty. Zabiją każdego, włamią się wszędzie. Jak w każdej profesji, są lepsi i są gorsi. Dlatego za sprawnych morderców przyjdzie ci zapłacić o wiele więcej, niż za podrzędnych rzezimieszków. Shadowrunnerzy różnią się więc między sobą: ksywką, specjalizacją (uliczny samuraj, deker, rigger, rocker, gangster, szaman, detektyw, ochroniarz, najemnik, uliczny mag i inne), ceną za wynajęcie, umiejętnościami (atletyka, broń palna, broń ciężka, dekowanie, magia, maskowanie, pilotaż, przywoływanie, technika, walka wręcz), rasą i cechami specjalnymi (jak np. odludek, antyspołeczny, sława etc.) oraz Poziomem Zagrożenia, określającym ile randana postać może zadać.

Sprzęt to drugi typ kart, obejmujący m.in.: programy, czary, karabiny, specjalną amunicję, cyberdeki, pojazdy, pancerze, wszczepy, roboty, duchy i inne. Wymienianie ich wszystkich nie ma sensu, gdyż jest ich zbyt wiele. Karty sprzętu pełnią ważną rolę w grze, dodając siły i kolorytu shadowrunnerom, nieraz w istotny sposób

GAME

wpływając na rozgrywkę (lepiej czasem mieć w łapie karabin niż łopatkę). Aby używać sprzętu, runner musi posiadać odpowiednie umiejętności.

Miejsca, to karty przynoszące wiele korzyści sbadowrunnerom. Symbolizują najczęściej odwiedzane przez runnerów lokacje. Stanowią unikalne źródło niezbędnych pieniędzy (nujenów), a czasem zupełnie zbędnych kłopotów. Zazwyczaj tutaj używa się kostki sześciościennej dla określenia efektu, jaki w danej turze na grę wywiera karta. Dobrym przykładem jest karta miejsce: Bar Żelazne Płuco. Przy rzucie 1-3 runner dostaje obrażenia, powyżej „trójki" gracz może dobrać karty. Jest ryzyko, jest zabawa.

Kontakty to karty mające wpływ wtedy, gdy opłacisz ich działanie. Mogą pomagać przy wykonywaniu shadowrunu albo wręcz przeciwnie, utrudniać go. Oznaczają wpływowych ludzi, jakich znają runnerzy, ze znajomościami, o których runnerom się nawet nie śniło. Typowym kontaktem jest Elficki Cyngiel, droga (5 nujenów za użycie) broń — może załatwić kontakt przeciwnika lub... Twój, jeżeli źle rzucisz kostką. Shit happens.

Przeszkody symbolizują przeciwności losu, jakie piętrzą się zazwyczaj na drodze do celu. Karty przeszkód gracze układają przy kartach celu, by utrudniać sobie i innym graczom życie. Ciekawszą przeszkodą jest Chomps-2000 Pies Strażniczy, będący zmutowanym i technicznie podrasowanym buldogiem. Przeszkody są do ominięcia (wykręcenia), m.in. po to runnerzy posiadają tyle umiejętności.

Cele to kluczowe karty w grze. Symbolizują zadanie, dla którego zbierają się runnerzy. Cele zazwyczaj są trudne do osiągnięcia — inaczej nie byłoby gry. Każdy gracz ma w swojej talii kilka kart celów, które po kolei (gdy już poprzedni zostanie osiągnięty) są wykładane na stół, jako kolejne misje. Na każdej karcie celu zaznaczona jest liczba Punktów Reputacji, które są przyznawane graczowi za osiągnięcie celu. Punkty mogą być także ujemne, o zgrozo. Trudnym do wykonania celem jest Eko-Wojna, gdyż na drodze do osiągnięcia go stoi Toksyczny Duch, twardy gość.

Karty specjalne to różnego rodzaju nieczyste zagrywki, jakimi częstują się gracze. A to kogoś chwyciły mdłości, a to z kolei inny dostał rozwolnienia. Niewyszukane, ale przydatne — można cofnąć z shadowrunu wybranego runnera, co osłabia siłę ataku i stawia możliwość wykonania celu pod znakiem zapytania. Dość perfidną kartą specjalną jest Zmiana Planów: przy jej zagraniu można zmienić przeciwnikowi cel shadowrunu, wysyłając go na pewną śmierć.

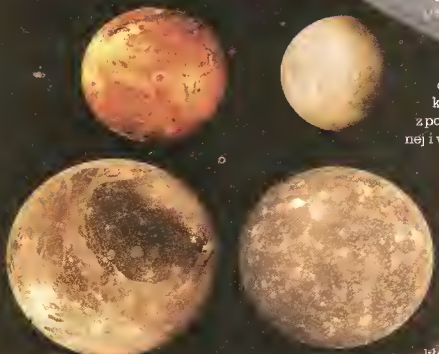
Do shadowrunu gracz wyznacza runnerów (maksymalnie sześciu), wyposaża ich w sprzęt i określa cel. Inni gracze mogą mu próbować w tym przeszkodzić. Jeżeli nie, gracz stara się pokonać wszystkie przeszkody, jakie są ustawione przy danym celu i dotrzeć do niego. Nie zawsze się to udaje, a utrudnieniem jest utajnienie przeszkód. Gdy dochodzi do spotkania z przeszkodą, od której nie udało się runnerom wykręcić, dochodzi do walki. Walka w „Shadowrunie" jest prosta: jeżeli zsumowana wartość ataku runnerów jest wyższa od Budowy przeszkody lub celu, to obiekt ataku zostaje zniszczony. Jednocześnie jednak obiekt wykonuje swój atak. Liczbę zadanych obrażeń gracz rozdziela według uznania między runnerów. Niektórzy przy tym „oops" mogą zginąć. Cel uważa się za osiągnięty, jeżeli chociaż jeden runner jest obecny na końcu akcji. Istnieją oczywiście wyjątki od tej zasady — np. może to być konkretny runner.

W sumie gra „Shadowrun — The Trading Card Game" jest dość prosta, ale wciągająca dzięki przejrzystym regułom i ładnemu opracowaniu graficznemu kart (znani rysownicy z Fasa — m.in. Jeff Laubenstein, Janet Aulisio, Tom Baxa). Gra się dość szybko, dynamicznie i nie ma miejsca na długie „kombinowanie" czy też wielopoziomowe intrygi. Może to wada, a może zaleta.

Druga sprawa — warto choć trochę „liznąć" świata Shadowruna przed tą karcianką. Wtedy łatwiej przyjdzie wyobrazić sobie walkę z duchem za pomocą pałki czy starcie samowtór z potężnym trollem.

PODRÓŻE KOSMICZNE CZYLI DLACZEGO KRZYWE JEST PROSTE?

Każdy z nas pa[illegible] rozsiane gwiazdami niebo, marzył o podróżach na inne [illegible]ty. Zastanawialiśmy się wówczas, czy jest możliwe, żeby ludzie mogli podróżo[illegible] po Wszechświecie, a jeżeli tak, to w ja[illegible]. Opierając się na publikacjach fizyka Lawrence'a M. Krauss chciałbym przybliżyć kilka ciekawszych zjawisk związanych z podróżami w przestrzeni kosmicznej i w czasie.



ZAKRZYWIONA CZASOPRZESTRZEŃ

Odkrycie przez A. Einsteina w 1906 roku względności przestrzeni i czasu, zrewolucjonizowało świat fizyki. Sformułowana przez Einsteina teoria względności zakładająca, że możliwe jest z[illegible]wienie czasoprzestrzeni, [illegible] się w sposób bardzo pro[illegible] astępująco: „zakrzywi[illegible] przestrzeni jest określo[illegible] zkład zawartej w niej mate[illegible]".

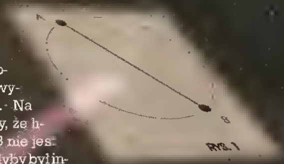
Wydawałoby się, że wszystko jest jasne i klarowne. Jednakże to, co czyni teorię względności tak piekielnie trudną, jest właśnie owa prosta zależność: „zakrzywienie czasoprzestrzeni jest określone przez rozkład materii i energii we Wszechświecie, z kolei rozkład ten uzależniony jest od zakrzywienia czasoprzestrzeni." Przypomina to nieco problem, co było pierwsze - jajko czy kura? Materia jest źródłem zakrzywienia czasoprzestrzeni, które wpływa na ewolucję materii, co z kolei wpływa na zakrzywienie i tak dalej.

Pierwszym interesującym wnioskiem wynikającym z teorii Ein[illegible]ma jest to, że s[illegible] być dla nas rz[illegible] niezmi[illegible] dla dwóch obserwatorów, niekoniecznie poruszający[illegible] względem siebie, może płynąć w różnym tempie. Wyobraźcie sobie, że podziałka na tarczy zegara zachowuje się jak podziałka na zrobionej z gumy linijce. Jeżeli zegniemy lub rozciągniemy linijkę, to odległości między kreskami na podziałce ulegną zmianie. Gdyby odległości te odnieść d[illegible] zegara, to dwa zegary umies[illegible]nych miejscach tykały [illegible]pie.

Zgodni[illegible] tem[illegible] Mówiąc inaczej, jeśli [illegible]y bardzo ciężką [illegible] bliżu zegara, tempo jego tykania po[illegible] ulec zmianie. Słynny eksperyment wy[illegible]nany w 1960 roku na Uniwersytecie Harvarda potwierdził powyższy wniosek. Robert Pound i George Rebka wykazali, że częstość promieniowania gamma [illegible] przy źródle w[illegible]ynku, różni[illegible] od [illegible] tego samego domu. Gdyby częstość fal promieniowania gamma porównać do tyknięć zegara atomowego, z eksperymentu tego wynika, że zegar w piwnicy będzie chodził wolniej niż zegar

na dachu (oczywiście, mowa tu o przesunięciach rzędu jednej milionowomiliardowej). Na niższym piętrze czas zwalnia, ponieważ znajduje się ono bliżej Ziemi niż dach; a więc pole grawitacyjne i co za tym idzie także i zakrzywienie czasoprzestrzeni, są tam większe. Zatem moja koleżanka mieszkająca na parterze starzeje się wolniej niż ja, który mieszkam na drugim piętrze! Chociaż nie spowoduje to plajty przemysłu kosmetycznego.

Drugim wnioskiem wynikającym z zakrzywienia czasoprzestrzeni, chyba nawet bardziej wartościowym z punktu widzenia podróży kosmicznych, jest to, że przy zakrzywionej czasoprzestrzeni linia prosta nie musi być najkrótszą drogą między dwoma punktami. Wyobraźmy sobie okrąg z kartki papieru (rys1). Zazwyczaj najkrótszą odległość między punktami A i B, umieszczonymi po przeciwnych stronach okręgu, wyzna[illegible]czący je odcinek, poprowadzony przez [illegible]ek okręgu. Podróż natomiast z A do B p[illegible]egu byłaby 1,5 raz[illegible] d[illegible]sza. Przy[illegible] się jednakz[illegible] [illegible] okręgowi z gumy [illegible] jego środkowy o[illegible] (dwuwymi[illegible]e różni się od [illegible]dnika. Droga z A do [illegible]stą. Patrząc jednak z [illegible]wej perspektywy sta[illegible]e się jasne, że [illegible]odróż z A do B przez środek [illegible]kształconego obszaru gumowego okrę[illegible] będzie znacznie dłuższa niż p[illegible]dzie. Gdyby więc niewielki żuczek, żyjący w dwuwymiarowej przestrzeni, miał przejść po torze łączącym A i B przez środek, posuwając się po powierzchni, odcinek ten wydałby mu się prosty. Na pewno byłby zdziwiony, że linia prosta łącząca A i B nie jest już najkrótszą drogą. Gdyby był inteligentny, doszedłby do wniosku, że przestrzeń w której żyje, uległa zakrzywieniu. Jednak tylko obserwując okrąg w trójwymiarowej przestrzeni, da się od razu zauważyć krzywiznę.



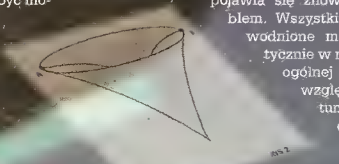
Żyjemy w czterowymiarowej czasoprzestrzeni, która może być nieraz zakrzywiona, a nasze możliwości zauważenia tej krzywizny są tak samo ograniczone, jak możliwości opisanego żuczka. Jeśli przy zakrzywionej przestrzeni najkrótsza droga nie musi być linią prostą, to być może istnieje możliwość znalezienia krótszej drogi poprzez zakrzywienie, która wzdłuż linii może dochodzić do wielu milionów lat świetlnych.

TUNELE CZASOPRZEST[illegible] A PODRÓ[illegible]

[illegible]ewnie zetkn[illegible] się już ze słowem „tu[illegible]el czasoprzestrzenny"? Istotę owych tuneli póki co opisuje tylko teoria. Jeżeli czasoprzestrzeń może się zakrzywić, to może istnieć droga krótsza pomiędzy dwoma punktami niż linia prosta łącząca te punkty. Powróćmy do przykładu z gumą reprezentującą przestrzeń zakrzywioną (rys. 3). Gdybyśmy wbili słomkę przez punkty A i B, powstałby tunel łączący oba punkty, będący jednocześnie najkrótszą drogą z A do B. Zauważcie, że oba punkty znajdują się blisko siebie na przylegających [illegible]rzchni[illegible] [illegible]ane z z[illegible] [illegible]hni na d[illegible]ch o[illegible]e[illegible] [illegible] nawet pojęcia, że nasz cel leż[illegible] tak [illegible]o.

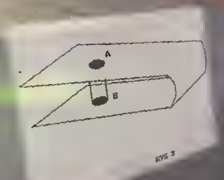
[illegible]me tuneli czasoprzestrzennych uwarunkowane jest tym, że powykrzywiany, dwuwymiarowy kawałek gumy umieszczony jest w trójwymiarowej przestrzeni, a nie jest sam całym wszechświatem. Bez trójwymiarowego tła tunel nie miałby sensu.

Wyobraźmy sobie teraz, że posiadamy możliwość tworzenia takich tuneli w przestrzeni. Gdybyśmy posiadali moc zakrzywiającą czasoprzestrzeń to, aby stworzyć tunel pomiędzy dwoma określonymi punktami, z których tylko jeden potrafimy dokładnie zlokalizować, musielibyśmy przekuwać na chybił trafił przestrzeń w poszukiwaniu drugiego punktu. Przypuśćmy, że mieliśmy olbrzymie szczęście i udałoby się nam połączyć oba punkty. I tu pojawia się znowu problem. Wszystkie udowodnione matematycznie w ramach ogólnej teorii względności tunele czaso-



przestrzenne są bardzo krótkotrwałe. Nie jest więc możliwe podróżowanie przez nie, gdyż podróżnik w tak krótkim czasie nie zd[illegible] dotrzeć do końca tunelu przed jeg[illegible]em i w rezultacie zostałby ro[illegible]py przez pole grawitacyj[illegible]sobem na utrzymanie tuneli jest - jak twierdzi Kip Thorne, fizyk z Caltech - ustabilizowanie ich za pomocą ujemnej materii, która „rozdmuchiwałaby" pole grawitacyjne.

Póki co podróże czasoprzestrzenne istnieją tylko na papierze. Jest jednak możliwe, że pewnego dnia staną się rzeczywistością. A wtedy suche matematyczne [illegible]ory i schematy ożyją, a my będziemy mogli wyskoczyć na obiad do kolegi z sąsiedniej galaktyki.



PIĄTY ELEMENT

ZOSIA

CHCESZ ZOBACZYĆ, JAK WYGLĄDA NOWY JORK W XXIII WIEKU? NAJNOWSZA SUPERPRODUKCJA FRANCUSKIEGO REŻYSERA LUCA BESSONA POKAŻE CI PRZYSZŁOŚĆ, JAKIEJ JESZCZE NIE ZNASZ.

Besson zrealizował wreszcie jeden ze swoich młodzieńczych pomysłów. Scenariusz jego filmu oparty został bowiem na powieściobaśni, którą zaczął pisać w wieku 16 lat. Po światowym sukcesie „Leona Zawodowca", mógł wreszcie przystąpić do nakręcenia kosmicznego widowiska. „Piąty element" można już obejrzeć w polskich kinach.

Akcja filmu toczy się w 2259 roku. Ziemia została zaatakowana przez siły czystego zła, dowodzonymi przez najczarniejszy charakter wśród żywych — Zorga (Gary Oldman). Światu grozi nieuchronna zagłada. Ziemię może jedynie uratować tytułowy piąty element. Potrzebny jest on do stworzenia broni, za pomocą której udałoby się pokonać najeźdźców. Problem polega na tym, że nikt nie wie, czym jest ów piąty element. W ratowanie Ziemi angażuje się, jak to często bywa, zwyczajny człowiek, w tym przypadku taksówkarz Korben Dallas (Bruce Willis). Na dachu jego taksówki ląduje bowiem Leeloo (Milla Jovovich), klon, którego obawia się Zorg...

Luc Besson — 38-letni francuski reżyser, który swoimi filmami zdołał podbić Hollywood. Jest twórcą takich przebojów, jak „Metro", „Wielki błękit", „Nikita" i „Leon Zawodowiec". Zwłaszcza ten drugi film zyskał status kultowy. Opowieść o dwóch przyjaciołach-nurkach, przenierzających świat w poszukiwaniu kolejnych wyzwań, z hipnotyczną muzyką Erica Serry, podbiła serca widzów. Besson na swoich ulubionych aktorów — zwłaszcza Jean Reno i Gary'ego Oldmana.

Futurystyczny Nowy Jork nie różni się zbytnio od nam współczesnego. Jest tylko zdecydowanie wyższy i bardziej zautomatyzowany. Transport publiczny odbywa się drogą nadziemną — zamiast pasów, dla samochodów wyznaczone są korytarze powietrzne.

Francuski reżyser przystąpił do realizacji swojego dzieła z wielką pompą. Budżet „Piątego elementu" wyniósł 90 mln dolarów, co jest rekordem w kinie europejskim. Besson pozyskał wspaniałych aktorów. Nie poprzestając na tym, wynajął znanego scenografa Jeana Girauda, współpracującego przy takich produkcjach, jak „Obcy — ósmy pasażer Nostromo". Zwerbowani przez niego fachowcy od efektów specjalnych opracowywali sztuczki m. in. do „Wywiadu z wampirem" czy „Góry Dantego". Stroje do filmu zaprojektował nieustannie kontrowersyjny, były przyjaciel Madonny, projektant mody Jean Paul Gautlier.

Film otwieral tegoroczny, jubileuszowy festiwal w Cannes. Nie dostał owacji na stojąco. Amerykańscy krytycy nazwali „Piąty element" kosmiczną ekstrawagancją. Można zastanawiać się, czy jest to kolejna opowieść s-f w stylu „Dnia niepodległości", czy może coś zbliżonego do „Gwiezdnych Wrót". Mimo wszystko po reżyserze „Wielkiego błękitu" można się spodziewać czegoś więcej, niż kolejnej kalki filmów akcji.

Doskonałe kreacje stworzyli w filmie ufarbowany na blond Bruce Willis, straszny i zarazem śmieszny Gary Oldman oraz debiutantka Milla Jovovich (każdemu życzyć takiego debiutu!). „Piąty element" posiada niesamowity klimat. Jest to naprawdę ekscytujące, zabawne i rozrywkowe widowisko. Willis w jednym z wywiadów przekornie stwierdził, że jest to po prostu film o miłości. Radzę wybrać się do kina i samemu się przekonać, co nowego zafundował widzom Luc Besson.

CZY MOŻESZ BYĆ WOLNY ŻYJĄC W CIENIU...

Shadowrun™ Trading Card Game (Gra Karciana), Edycja Polska, już w sprzedaży 1997.

W Shadowrun grze karcianej (SRGK) postaciami głównymi są Runnerzy. Poczynając od zwykłych ulicznych wojowników, na mistrzach magii kończąc – Runnerzy wykonają każde zlecenie, za odpowiednią cenę. Stwórz własną drużynę shadowrunnerów złożoną z członków gangów, ulicznych samurajów, szamanów, magów, dekerów i innych mieszkańców Cienia. Wyposaż ich w najnowszy sprzęt, opłać informatorów i zaplanuj ryzykowne wypady w dżunglę miejskich ulic. Przeprowadź udane akcje i zbieraj punkty reputacji – aż ulice będą twoje. Lecz uważaj! Twój przeciwnik będzie próbował powstrzymać cię wszystkim co posiada – psami strażniczymi, smokami, najemnikami, formacjami paramilitarnymi itd. Twoi Runnerzy napotkają przeszkody na każdym kroku – od prostych ogrodzeń po bramy promieniotwórcze, od zabójców Mafii po żarłoczne Ghoule. Wyglądaj kart Specjalnych – pomogą ci wygrać lub przypieczętują przegraną. Czy Twoi Runnerzy będą królami Miasta, czy mięsem armatnim?

ZAGRAJ W TĘ GRĘ, A DOWIESZ SIĘ!

Oparte na Shadowrunie, świetnie sprzedającej się grze fabularnej (RPG) od ponad 7 lat.

- Trolle, orkowie, magia, karabiny maszynowe, smoki, gangi i dużo więcej.
- Dla dwóch lub więcej uczestników.
- Przyjazne i przejrzyste zasady gry.
- Nieustanna interakcja uczestników gry.
- Otwierasz zestaw podstawowy i grasz.
- Zmienny czas gry, umożliwiający szybką rozgrywkę.

Oryginalne kolorowe ilustracje wybitnych artystów, tworzących dla najsłynniejszych firm na rynku gier karcianych i fabularnych: Tim Bradstreet, Paul Bonner, Mark Tedin, John Zeleznik, Janet Aulisio, artyści z FASA i wielu innych! Ilustracje zaprezentowane na targach GAMA 97, zostały uznane za jedne z najlepszych w kategorii gier karcianych.

360 kart, Wersja Limitowana.

rok 2000 początek...

I UJRZAŁEM BESTIĘ WYCHODZĄCĄ Z MORZA, MAJĄCĄ DZIESIĘĆ ROGÓW I SIEDEM GŁÓW, A NA ROGACH JEJ DZIESIĘĆ DIADEMÓW, A NA JEJ GŁOWACH IMIONA BLUŹNIERCZE. BESTIA, KTÓRĄ WIDZIAŁEM, PODOBNA BYŁA DO PANTERY, ŁAPY JEJ — JAKBY NIEDŹWIEDZIA, PASZCZA JEJ — JAKBY PASZCZA LWA...

Ujrzałem: stało się wielkie trzęsienie ziemi i słońce stało się czarne jak włosienny wór, a cały księżyc stał się jak krew. I gwiazdy spadły z nieba na ziemię. Niebo zostało usunięte jak księga która się zwija, a każda góra i wyspa z miejsc swych poruszone... – Apokalipsa wg św. Jana?

Czas spisać testament, bowiem rok 2000 zbliża się wielkimi krokami. Rok zagłady ludzkości, Sądu Ostatecznego, biblijnego Armageddonu. Deptana przez ludzi przyroda w końcu zbuntuje się. Wszelkiego rodzaju kataklizmy, powodzie, gwałtowne zmiany klimatu, wybuchy wulkanów, przynosząc ze sobą gigantyczne zniszczenia, dołączą do epidemii i głodu, wojen i masakr, dokonywanych przez ludzi, którzy w tych czasach oddadzą się najpodlejszym praktykom. Będą się mnożyć przestępstwa, skandale, nadużycia i zbrodnie. Niektóre kraje, a nawet całe lądy znikną z powierzchni Ziemi.

Część naukowców i komentatorów przepowiedni twierdzi, że Niemcy, Rosję, Bałkany a nawet Japonię zaleją morza. Ta krwawa epoka potrwa najprawdopodobniej 61at. Po niej, nastąpi okres wzmagającego się zamętu, zapowiadający nadejście siódmego antychrysta. Ludzie zburzą to, co przez lata stanowiło podstawy cywilizacji. Według Nostradamusa, antychryst ten miałby przybyć ze świata Islamu. Jego naczelnym zadaniem byłoby rozpowszechnianie ideologii antychrześcijańskich — poprzez sianie niezgody i nienawiści, wzniecanie buntów i szerzenie materialistycznej koncepcji świata.

Skupi w sobie całe zło swoich poprzedników. Stąd jego gwałtowna niszczycielska moc: pycha, bogactwo, władza, obłuda. Będzie zwodził za pomocą zamaskowanej przemocy i obietnic — mówi prorok Savaneschi — a na swych usługach będzie miał uciechy, pieniądze, rozwiązłość, złudzenia i nałogi. Aż do chwili swego objawienia, będzie żył nie rozpoznany. Nostradamus mówi, że wojownicza działalność Sługi Bestii trwać będzie 27 lat. Według jasnowidza historia świata chrześcijańskiego zakończy się wraz z ósmym antychrystem — Azjatą. W proroctwie Orvala zapowiedziano, że człowiek zła narodzi się z dwóch różnych krwi i popełniać będzie wszelkiego rodzaju nikczemności. Również inne przepowiednie głoszą, że nadejdzie czas wielkich prześladowań, jakich nigdy dotąd nie widziano... lata będą krótkie jak miesiące, miesiące jak tygodnie, tygodnie jak dni, a dni jak godziny.

Dziecko (antychryst), zrodzone zostanie z zakonnika i zakonnicy, którzy pozostawili je, aby umarło z głodu. zabierze ten, który pełza (wąż)... Jego krwawa wojna trwać będzie 27 lat i ci, co nie będą podzielać jego poglądów, zostaną unicestwieni, uwięzieni lub wygnani. Krew pocznie lać się strumieniami, ziemia pokryje się trupami, woda stanie się czerwona i spadnie grad...

W okresie wielkiej wojny, która zniszczy Paryż i zdewastuje Watykan, w tym samym momencie, kiedy wielki papież i wielki król francuski zjednoczą swe wysiłki, aby zapewnić zwycięstwo chrześcijańskiemu Zachodowi, narodzi się antychryst z zakonnika i zakonnicy... Chłopiec objawi się z dwoma zębami w ustach, kiedy kamienny deszcz spadnie na Paryżan...

Ten, któremu dadzą życie rodzice przesiąknięci duchem ciemności, zrodzi się z otchłani i z nieskończonego siedliska potępionych.

CZY koniec

MACIEJ NAWROCKI

W proroctwach Nostradamusa często w najgorszym kontekście wspominane są: sierp, czerwoni i półksiężyc. W czasach Wielkiego Jasnowidza nikt nie mógł jednak pojąć sensu tych słów. W świetle historii staje się dla nas jasne, to co naszym przodkom mogło wydawać się zagadkowe. W istocie, jeśli podejrzewali oni, że półksiężyc może oznaczać Arabów, to teraz my dobrze wiemy, jakie jest znaczenie sierpa i kim są czerwoni. Sam prorok sugeruje w swych „Centuriach", że terminem „czerwoni" określa tych, którzy działają rozjątrzeni skrajną ideologią materialistyczną. Arabowie stali się arbitrami światowej ekonomii, co zapewnia im przewagę nad krajami wysoko uprzemysłowionymi. Nostradamus pisze, że staną się sojusznikami „sierpa" i „czerwonych". Ożywieni nieopanowanym szaleństwem, poprzez gwałt i bezlitosną walkę, będą się starali zwyciężyć swych przeciwników.

Przelana zostanie krew wielkich... Narody popadną w wielką nędzę. Ci, którzy dawali jałmużnę, sami ją będą otrzymywać... Nadzy i wygłodniali, nękani zimnem i pragnieniem, będą się błąkać wszędzie ku powszechnemu zgorszeniu... Kobiety, starcy i dzieci zagrożeni są śmiercią.

Komentatorzy są zgodni w jednym punkcie: 27 lat wojen, przerywane będą krótkimi okresami pokoju. Nostradamus mówi o wielu nowych broniach: o rażącym z przestworzy ogniu, o grocie z nieba, wielkich i lekkich koniach na polu bitew (rakiety, samoloty, artyleria, czołgi itp). Na firmamencie pojawią się też nowe gwiazdy, co może oznaczać gwałtowne przesunięcie osi Ziemi.

Według licznych przepowiedni przez wiele lat, aż do końca XX wieku, życie ludzi zakłócać będą lokalne wojny oraz naturalne kataklizmy. Po rozwiązaniu każdego z tych konfliktów pojawi się jeszcze w sercach nadzieja. Nieodwracalna sytuacja może zaistnieć około 1999 roku, kiedy człowiek zaślepiony nienawiścią, rozpowszechnianą właśnie przez ostatniego antychrysta, będzie już mógł posłużyć się ostatecznymi narzędziami samozniszczenia (broń atomowa i inne nieznane dotąd środki). Wówczas nastąpi rzeczywiście kres wszystkiego, totalne zniszczenie.

Nostradamus przewiduje koniec ery Adamowej na około 2000 rok. Ale na długo przed tą datą „wrogowie Chrystusa zaczną się coraz bardziej mnożyć" — jak pisała św. Brygida.

Sojusznikami w III wojnie światowej nie będą już te same kraje co w poprzedniej. Według Centurii II, 38 „jeden z nich (Rosja?) wylamie się i kiedy znów wybuchnie wojna, przestaną być sojusznikami". Będzie to wojna odwetowa. Centuria XI, 94 mówi „Wrogowie sierpa połączą się. Najsilniejszy naród (USA) przejdzie do obrony, ale jego słabsi sojusznicy zostaną napadnięci. Prusy (Niemcy) i Turcja staną po stronie barbarzyńców". W Centurii IX, 51 napisano:

„Przeciwko sektom czerwonych wystąpią połączone
Ogień, woda, żelazo, sznur, dla obrony pokoju zostaną użyte,
Aby zadać śmierć tym, którzy knują,
Poza jednym, który świat zniszczy przede wszystkim".

Żywioły natury staną przeciwko czerwonym. Umrą właśnie ci, co sami na siebie ukręcą bicz. Uratuje się jeden, który później spowoduje wiele szkód. Jeden z interpretatorów Wielkiego Jasnowidza — E. Ruir mówi, że Ameryka będzie interweniować, lądując ze swoją armią w Portugalii, wyzwoli kraje śródziemnomorskie, uwięzi mahometańskiego antychrysta i osadzi go w Konstantynopolu. Będzie to jednak tylko chwila ciszy przed kolejną żałobą.

Po wielkiej ludzkiej waśni zbliża się następna jeszcze większa. Wielki Motor odnowi wieki; będzie deszcz, krew, walki, głód, ogień i zaraza, kiedy na niebie pojawi się ogień, biegnący wzdłuż iskry.

Gdy antychryst, osiedliwszy się być może w samym Rzymie, uwierzy, że na zawsze utrwalił swoją władzę, właśnie wtedy nastąpi jego koniec. Kiedy Słońce osiągnie 20 stopień Byka (11 maj), Ziemia zadrży tak mocno, że wielki teatr runie, grzebiąc wszystko. Powietrze, niebo i ziemia zaciemnią się. Wówczas Bóg i jego świta przepędzą niewiernego. Królestwo wybranego na uniwersalnego monarchę kłamcy, dobiegnie kresu. Jego zwolennicy będą ścigani aż do całkowitego ich wytrzebienia. Naturalne kataklizmy dopełnią dzieła. Potem nastąpi świt Nowej Ery...

Wierzyć czy nie wierzyć... W końcu tyle przepowiedni Nostradamusa już się spełniło — rewolucja francuska, I i II wojna światowa, konflikt w Zatoce Perskiej. Rok 2000 z pewnością przyniesie wiele niespodzianek. Jednak zgodnie z wiedzą starożytnych Majów będziemy mieli jeszcze trochę czasu, bo koniec świata (tzw. Piąte Słońce) nadejdzie dopiero w 2012 roku.

SONY

FLIGHT SIMULATOR

G-Police to ekscytująca strzelanina powietrzna z elementami symulacji.
W podrasowanym śmigłowcu będziesz przemierzał futurystyczne miasto.

PlayStation. są zarejestrowanymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc.
© 1997 Psygnosis Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone.
G Police Psygnosis i Psygnosis są znakami towarowymi Psygnosis Limited.

PSYGNOSIS

PlayStation.

PlayStation.